

JUEGO PARA PC ZACK ZERO ¡GRATIS!

¡PLATAFORMAS Y ACCIÓN CON SABOR "MADE IN SPAIN"!



LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

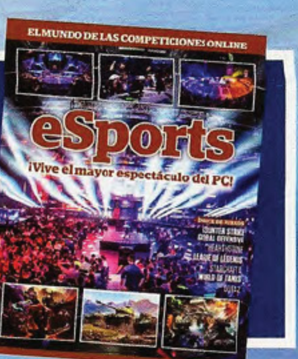
micromanía

Nº 247 OCTUBRE 2015
POR SOLO 3,99 €

¡El mayor espectáculo en PC!

eSports

¡LOS GRANDES JUEGOS, LIGAS, TORNEOS Y MÁS!







TECNOMANÍAS

LO ÚLTIMO EN HARDWARE

¡PON AL DÍA TU PC PARA JUGAR A TOPE!



STAR WARS BATTLEFRONT

¡La batalla final se acerca!

Número 247
AÑO XXX
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00247

ANTES QUE NADIE

World of Warcraft Legion

¡BLIZZARD DESVELA CÓMO SERÁ LA PRÓXIMA EXPANSIÓN!

PREVIEWS

MIGHT & MAGIC HEROES VII
FOOTBALL MANAGER 2016

REVIEWS

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
LIFE IS STRANGE: DARK ROOM
GAME OF THRONES: A NEST OF VIPERS

REVIEW

MAD MAX

¡ACEPTA EL DESAFÍO DEL PÁRAMO Y SOBREVIVE!

CAMBIAR ES BUENO

El ser humano cuenta con una capacidad de adaptación asombrosa. Nos hemos asentado en todas partes del planeta, aprovechando los recursos disponibles en cada momento. Y, a la vez, somos capaces de generar herramientas que modifiquen el entorno. En cierto modo, las revistas también son seres vivos con esa capacidad de adaptación. Por eso Micromanía se renueva. Porque cambiar es bueno y necesario. El vertiginoso mundo de los videojuegos no sólo tiene el cambio y la evolución como esencia, sino que cada vez más rápidamente el desarrollo de nuevos conceptos llega para para poner patas arriba la industria. Por eso Micromanía, como el PC, como el mundo del videojuego, se adapta y te ofrece, desde este mes, cambios en secciones y contenidos para reflejar los de la propia industria.

Pero también sabemos que, curiosamente, solemos ser reticentes a los cambios. La peculiar naturaleza humana nos hace acomodarnos con gran facilidad a aquello a lo que estamos acostumbrados. Y si nos encontramos en nuestra zona de confort, nos cuesta salir de ella. Curiosas contradicciones, ¿verdad? Así que si te chocan algunos de los cambios de Micromanía en un primer momento, no te extrañes. Es normal. Puede que incluso te cueste adaptarte, pero estamos seguros de que lo harás. Nos gustaría pensar que todo lo que vas a ver en este número de Micromanía, desde el apartado artístico y de diseño hasta la renovación de algunas secciones venerables, te encantará desde el primer momento, pero no somos tan ingenuos. Sin embargo, te invitamos con los brazos abiertos a que salgas de tu zona de confort, te unas al cambio y nos digas en nuestra página de Facebook cuáles son tus impresiones. Si Micromanía cambia es para adaptarse a sus lectores, invitarlos a participar y mejorar la revista. Porque cambiar es bueno. Y lo hacemos contigo. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
La inminente celebración de Madrid Games Week invita a la reflexión del director de Micromanía sobre la propia esencia de la feria y lo que nos depara a los jugadores. **Pág. 14**



Santiago Tejedor
El experto en hardware de Micromanía, y redactor jefe de la revista, hace una revisión de los mejores componentes y periféricos y una recomendación de equipos completos. **Pág. 60**



Manuel Moreno
¿Son los eSports el deporte rey del siglo XXI? Así lo considera Manuel Moreno, Director de Desarrollo de Negocio de ESL España, que revisa los tímidos inicios del fenómeno desde su experiencia. **Pág. 16**



Bruno Louviers
Analiza el universo eSports en el estreno de una nueva sección en que te presentamos a los mejores profesionales del mundo en los grandes juegos que dominan las competiciones globales. **Pág. 36**



Juan Pablo Fernández
El profesor de Fundamentos de la Música y Diseño de Sonido en U-tad, y Presidente de la Sociedad Española de Musicología, nos ofrece un repaso del apartado musical en videojuegos. **Pág. 50**

SUMARIO





24 **MIGHT & MAGIC HEROES VII**
El clásico de la fantasía y la estrategia por turnos vuelve al PC, y es más grande y espectacular que nunca.

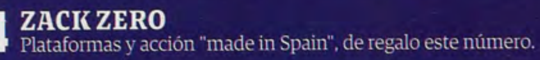


35 **ESPORTS**
Si quieres sumergirte en el gran fenómeno que arrasa en todo el mundo, entra en esta nueva sección.

JUEGO EN DESCARGA







34 **ZACK ZERO**
Plataformas y acción "made in Spain", de regalo este número.

ÍNDICE POR JUEGOS

MAFIA III

¡El crimen siempre compensa en la Mafia!

■ ACCIÓN ■ 2016 ■ HANGAR 13 / 2K GAMES

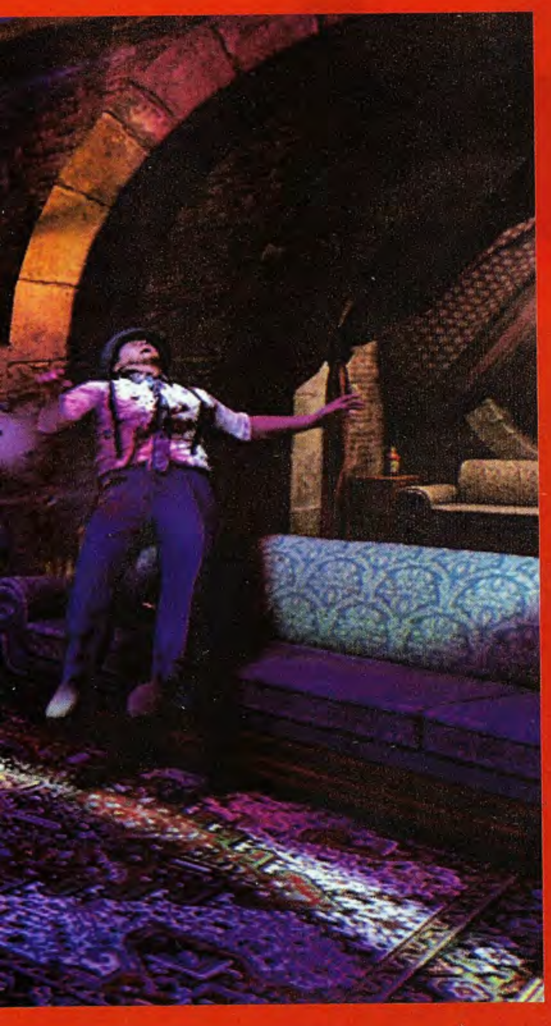
Resucitar una serie de la que hace tiempo no sabíamos nada, con tantos cambios sobre sus orígenes, parece toda una osadía, además de un desafío del que no parece fácil salir airoso. Pero es algo que a Hangar 13 no ha parecido importarle cuando asumió el desarrollo de «Mafia III». Y eso que todo parece en contra: se le va a comparar con «GTA V», se le va a comparar con sus predecesores, se va a argumentar que el cambio de época, a finales de los años 60 y en una ciudad que no tiene nada que ver con las "clásicas" de la mafia, como Nueva Orleans, y con un protagonista negro, será un sacrilegio... Pero, ¿sabes?... ¡Mataríamos por probarlo!



COCHES, MÚSICA Y MODA DE LOS 60. Y mafiosos, por supuesto. Es la explosiva combinación de la Nueva Orleans de 1968 que veremos en «Mafia III».



NUEVA ORLEANS ES UN HERVIDERO DE CRIMINALES. Al menos, a finales de los años 60 según Hangar 13, cuando la mafia negra adopta a Lincoln, el prota.





SER UN MAFIOSO TIENE SUS RIESGOS. Que se lo digan a los enemigos de Lincoln Clay, veterano de Vietnam y nuevo miembro de la mafia negra de Nueva Orleans. Pero la mafia italiana lo va a pasar peor...



UNA HISTORIA DE VENGANZA QUE ES SÓLO TUYA. La trama de «Mafia III» se desarrollará acorde a las acciones que realices, pudiendo cumplir tus objetivos de venganza por distintas vías.

LOS LUGARES CLAVE DE LA CIUDAD TAMBIÉN LO SON EN TU AVENTURA. La recreación de Nueva Orleans será otro de los puntos fuertes del juego de Hangar 13. El estudio ha querido que la ambientación, como en los juegos anteriores de la saga, sea uno de los pilares del diseño global de «Mafia III».

JUGAR EN STREAMING

¡Ha llegado el momento de hacerlo realidad! ¿Cuanto tiempo llevas esperando disfrutar de juegos en la Nube? Nvidia da hado el paso más decisivo hasta ahora con su tecnología GRID.



Seguro que en los últimos cinco años te has preguntándo alguna que otra vez "¿cuándo...?" ¿Cuándo podremos jugar en la Nube? La idea de un soporte remoto que te permitiera jugar con solo conectarte despertó las más altas expectativas desde que comenzó a perfilarse. Pero los tremendos desafíos que implica llevarlo a la realidad, pronto templarían el entusiasmo inicial.

De entrada, el llamado Cloud Gaming abría unas posibilidades demasiado tentadoras como para la industria no nos adelantase grandes planes y, además, los medios estábamos más que dispuestos a divulgar cualquier avance, intención o conjetura acerca de este nuevo concepto de entretenimiento.

Apuesta renovada

En la actualidad, vencido ya el corto plazo –y después de algunos intentos que no han llegado a cuajar como On live o Dive– un puñado de compañías elevan la apuesta y de todos sus proyectos iremos conociendo detalles en los próximos meses...

Por ahora, NVIDIA es la compañía que ha demostrado más iniciativa. No sólo por el desarrollo de GRID –la base de sistema de juegos vía streaming– sino por ofrecer a los usuarios un dispositivo ejemplar como la consola

CUENTA ATRÁS PARA PLAYGIGA

La plataforma de Playgiga ultima los preparativos para traernos el futuro del *cloud gaming* a España. Todavía es pronto para apuntar una fecha del arranque de Playgiga y la compañía todvía no ha querido concretarnos los juegos que estarán disponibles al inicio, pero el anuncio será inminente. Lo que sí está claro que que los planes de Playgiga son muy ambiciosos: cientos de juegos en la nube en una plataforma fácil de integrar. Para superar los desafíos de técnicos del soporte, Playgiga se ha asociado con las principales firmas de la industria tecnológica.







100

JUEGOS EN LA NUBE

Casi un centenar de juegos de PC están ya disponible a través de NVIDIA GRID, alrededor de 60 vía streaming y el resto para descargar y jugar en incluso desde la consola Shield mediante WiFi. ¡NVIDIA tiene previsto añadir nuevos títulos todas las semanas!



REQUISITOS DEL CLOUD GAMING

El concepto del Juego en la Nube llegó con un inmenso potencial que pese al esfuerzos de proyectos pioneros como los de Gaikai, Playcast y On Live no ha satisfecho las expectativas. ¿Y ahora, qué ha cambiado ahora? Sin duda, las tecnología ha evolucionado mucho, pero el aspecto clave es el de la suma de esfuerzos en la industria. Las compañías de soporte tecnológico, los proveedores de servicios y los integradores se unen para hacer que jugar en la Nube con garantías sea por fin posible.

Shield, que fuera capaz de demostrar que jugar, ya sea aprovechando la potencia de un PC o la de una plataforma de streaming era posible. Ampliando esta idea también desarrolló la esperada Android TV.

Sistema completo

Nvidia, en definitiva, se ha implicado en desarrollar y mostrar la viabilidad de un sistema de juegos en la Nube completo con elementos estructurales: Plataforma, procesamiento, conexión y dispositivos de juego. Después de unos meses de pruebas gratuitas para los usuarios de Shield, el servicio de juegos vía streaming GRID acaba de arrancar, con un amplísimo catálogo de juegos actuales que irá ampliándose semanalmente y con precios que rondarán los 60 € por juego y con ofertas de suscripción. Tienes todos los detalles en *shield.nvidia.es*

La apuesta de Nvidia también ha tenido un carácter demostrativo. Además de llevar a cabo su propia aventura, desde el principio, Nvidia declaró su intención de brindar a terceros la posibilidad de establecer servicios de juego vía streaming basados en su tecnología. Y es que, además de los avancestecnológicos, un aspecto crucial para que el Juego en la Nube sea viable es el de la colaboración. En los últimos meses, decisivos acuerdos entre compañías de distintos ámbitos en la industria han generado un tejido sobre el que sustentar el Cloud Gaming. ¿Veremos pronto los frutos?



NVIDIA HA AMPLIADO SU CATÁLOGO DE JUEGOS EN STREAMING con recientes éxitos como «Batman Arkham Origins» y «Borderlands 2».

BREVES



U-TAD OFRECE MÁS DE 700.000 € EN BECAS

El Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, U-tad, ha presentado un amplísimo programa de becas ayudas para este curso académico. Estará abierto hasta el 15 de octubre. ***www.u-tad.com/becas***



«FALLOUT 4» EN CASTELLANO

¡Confirmado! El juego contará con textos y voces en nuestro idioma. Bethesda también ha concretado los detalles acerca del Pase de Temporada, su programa de contenido descargable. ***www.fallout4.com***

PORTÁTILES GAMING MSI SKYLAKE

Los avanzados procesadores Intel de 6ª generación Skylake, fabricados en proceso de 14 nm, se estrenan en la gama de portátiles gaming de MSI. Ya cuentan con ellos los modelos GT72 Dominator Pro, GS70 Stealth, GS60 Ghost Series y GE62 y GE72 Apache Pro Series. ***es.msi.com***



«DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN» EN ENERO 2016

Capcom señala el 15 de enero para la adaptación a PC de «Dragon's Dogma: Dark Arisen». Esta entrega, éxito en consolas, abarcará todos los DLC y extras. ***www.dragonsdogma.com***



UNREAL ENGINE 4 CON LA REALIDAD VIRTUAL

Epic ha declarado su intención de incorporar soporte para los nuevos dispositivos de realidad virtual como HTC Vive y Oculus Rift en la próxima revisión 4.10 de su motor gráfico.

NOVEDADES DE OCTUBRE

¡Expansiones esperadas y una gran feria!

El regreso a la rutina ha sido difícil, ¿no? Pero hay que reconocer que dejar atrás el verano también tiene sus compensaciones, y retomar la afición por los videojuegos es de las que nos hacen el día a día más llevadero. La industria recupera su pulso y la actualidad se vuelve más activa, casi frenética.

Octubre viene calentito. Comenzamos con la Games Week, un encuentro que convoca a miles de aficionados en Madrid. Le siguen esperadas expansiones como las «Guild Wars 2» y «The Witcher 3».

Las grandes producciones de 2015 tardarán un poco más, pero estos días podremos disfrutar de un gran aperitivo, la beta de «Star Wars: Battlefront». Por si esto fuera poco, en la industria se fraguan el estreno de nuevas plataformas de entretenimiento vía streaming. ¡Atentos!

OCTUBRE 2015: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



Madrid Games Week 2015. Un encuentro ineludible para los aficionados a los videojuegos. Tendrá lugar en IFEMA del 1 al 4 de Octubre.



FallOut Anthology. Bethesda lanza una enorme recopilación de toda la saga «Fallout» hasta el momento.



Lost Horizon 2. Una nueva entrega del éxito de Animation Arts nos llega de manos de Koch Media.



The Witcher 3: Hearts of Stone. La primera expansión para «The Witcher 3» llega con un nuevo y misterioso contrato para el Brujo.



Guild Wars 2: Heart of Thorns. El universo «Guild Wars 2» se renueva con una esperadísima expansión.



Knights of the Fallen Empire. El MMO «The Old Republic» nos reta a explorar los confines de Star Wars.

Y TAMBIÉN EN OCTUBRE...



Beta de Star Wars: Battlefront. ¡DICE pondrá en marcha la fase de beta abierta a lo largo del mes!



Surface Pro 4. Microsoft prepara una actualización de su popular tablet con Windows 10 y los nuevos chips Skylake.



Cobalt. Lo nuevo del estudio Mojang, creadores de «Minecraft», es un arcade de plataformas que saldrá muy pronto.



¡Netflix llega a España! La famosa plataforma online de series y películas prepara su aterrizaje en nuestro país.

PRÓXIMAMENTE...

PARRILLA

CALL OF DUTY BLACK OPS III
6 de Noviembre de 2015 ■ Acción ■ Treyarch, Activision ■ PC, XB One y PS4
Salto al futuro para combatir con armamento sofisticado con una campaña cooperativa.

FALLOUT 4
10 de Noviembre de 2015 ■ Rol / Acción ■ Bethesda Softworks ■ PC, Xbox One y PS4
¡Promete el rol post apocalíptico más alucinante! El desarrollo más ambicioso de la Bethesda.

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
10 de Noviembre de 2015 ■ Estrategia ■ Blizzard / Activision - Blizzard ■ PC, Mac
Los avanzados alienígenas Protoss toman la iniciativa en el tercer capítulo de «StarCraft II».

CALENTANDO MOTORES

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
19 de Noviembre de 2015 ■ Acción / Aventura ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
Intrigas y sociedades secretas en el Londres de la era Victoriana, con dos gemelos como protagonistas.

STAR WARS: BATTLEFRONT
19 de Noviembre 2015 ■ Acción ■ DICE / EA ■ PC, XB One, PS4
Imperio y Rebeldes quieren alistarte para combatir online en las grandes batallas de Star Wars.

RAINBOW SIX: SIEGE
1 de Diciembre de 2015 ■ Acción ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
La esperada renovación de la saga más emblemática de la acción táctica tardará un poquito más...

EN BOXES

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
23 de Febrero de 2016 ■ Acción, Rol ■ Nixxes, Eidos ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

DOOM
2016 ■ Acción ■ id Software / Bethesda ■ PC, PS4, XB One
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada será todo un acontecimento.

OVERWATCH
Por determinar ■ Acción ■ Blizzard ■ PC
Poco a poco Blizzard va ofreciéndonos nuevas pinceladas de su esperadísima interpretación de la acción online cooperativa. ¡Qué buena pinta!

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Poque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"El problema con la obtención de todo es que te quedas sin razones para seguir intentando hacer cosas. [...] Pasé el rato en Ibiza con un buen puñado de amigos y salimos de fiesta con gente famosa capaz de hacer lo que quiera hacer, y la verdad es que nunca me he sentido tan aislado [...] Cuando se vendió la empresa, uno de mis mayores esfuerzos fue asegurarme de que los empleados se quedaban en un buen lugar. Ahora todos me odian."

Markus Persson, "Notch", creador de «Minecraft»

"No creo que nadie sea capaz de planear una franquicia que dure 28 años, por eso siempre he creído que cada «Metal Gear» sería el último, y que no habría ninguno más [...]. Y de repente, sin darme cuenta, han pasado casi tres décadas [...]. Puede que sea la misma saga, pero cada juego trae nuevos desafíos, así que he tenido que evolucionar y expandirme para poder superarlos."

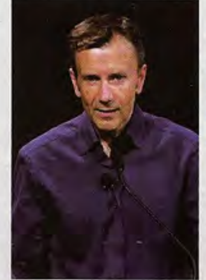


Hideo Kojima, creador de «Metal Gear»



"Pensé que estaba acabado. Se juntaba el hastío de los jugadores y el trabajar con personas de mucho talento, también muy cansadas [...] Podía proponer la idea más sorprendente y nadie la compraría [...] La gente está muy cansada en este negocio."

Cliff Bleszinski, creador de «Gears of War» (Preparando «Law Breakers»)



"Queremos un modelo de negocio muy simple [...] un precio único sin microtransacciones, pero el juego crecerá, sumando contenidos tras su lanzamiento. [...] Es un «Hitman» de primera, pero una vez salga seguiremos creando nuevas experiencias."

Phil Rogers, líder de la división Europa-América de Square Enix

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿QUIÉN... nos iba a decir que Steam acabaría vendiendo películas como las de la saga Mad Max en su tienda?

¿DÓNDE... están los agoreros que decían que Warner nunca arreglaría «Batman Arkham Knight» para PC, ahora que el parche "mágico" ya ha salido?

¿EN QUÉ... pensaba Konami cuando decidió lanzar la versión física de «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain»... sin disco?

¿CUÁNTO... tardará Microsoft en convertir los juegos exclusivos de Xbox One a Windows 10?

¿POR QUÉ... hay gente que sigue diciendo que hacer juegos triple A ya no es rentable, cuando «The Witcher 3» ha recaudado los 72 millones que costó en apenas unos días?

¿CUÁL... será el nuevo juguete que los fans de la tecnología puntera se comprarán estas navidades, ahora que Valve y HTC han retrasado a 2016 la salida de Vive?

BREVES



75 MILLONES DE WINDOWS 10 INSTALADOS EN UN MES

Por parte de Xbox One, desde que Windows 10 se lanzó, se ha retransmitido más de 122 años de "gameplay" entre consola y SO. Se han desbloqueado diez millones de puntos de logro en el «Solitario» y «Minecraft: Windows 10 Edition Beta». Cortana se ha hinchado a contar chistes: más de medio millón.



«DOTA2 REBORN» ESTRENA NUEVO MOTOR GRÁFICO

La nueva versión del MOBA de Valve será su primer juego en incorporar Source 2. «DOTA 2 Reborn» también añade los llamados niveles de Dota, puntos de experiencia que vendrán acompañados de trofeos e insignias que se reflejarán en el perfil de usuario.



ESTRENO DE «PES 2016»

Fue el 17 de Septiembre y Konami también lanzó una demo. Myclub está activo desde el día 24 con bonificaciones para veteran os de «PES» y nuevos jugadores. Además, se pone en marcha la "PES League 2015/2016", de inscripción gratuita, brindando 100.000 GP en Myclub a los participantes.
www.pesleague.com/user/register



LA BOTADURA DE «WORLD OF WARSHIPS»

Desde el 17 de septiembre, los jugadores pueden entablar combates de 12 vs 12 entre casi un cenetenar de navíos. No obstante, en los próximos meses Wargaming.net seguirá ampliando el contenido del juego con nuevos navíos y naciones.
www.worldofwarships.eu

¿Sabe ya Madrid Games Week lo que es?

A punto de abrir sus puertas por tercer año, la feria de Madrid ya anuncia la lista de exhibidores y eventos, mientras sigue buscando su identidad real.

Paco Delgado
Director de Micromanía

Durante muchos años los jugadores estuvimos echando de menos un gran evento que pusiera a España en el punto de mira de la industria del videojuego a nivel global.

Lo que parece ser un mal endémico de la industria en España es, precisamente, la falta de estructura industrial, aunque suene paradójico. Las excepciones han surgido sin cesar, durante décadas, con nombres propios de estudios que van y vienen, pero sin dejar de ser eso, excepciones.

Afortunadamente, día a día, gracias a la aparición del fenómeno indie, las múltiples plataformas de juego, la formación, las facilidades –aún insuficientes– de estamentos oficiales para la promoción y expansión de la industria, poco a poco nos vamos poniendo al día pese a seguir muy lejos –muy, muy lejos- de otros países que nos llevan no años, sino décadas de ventaja.

Así pues, ¿por qué insistimos en reflejar esa misma situación y transición con los eventos?

Juventud, divino tesoro

Madrid Games Week –como idénticos eventos en Milán, Berlín o París– es joven y aún busca su sitio. Es normal. Pero aun entusiasmado con la celebración de la feria desde el primer día y su primera edición –por fin una feria "global" en España sobre videojuegos–, no puedo evitar la sensación de asistir a un evento –llámalo feria, show o como quieras– que no sabe muy bien qué quiere ser.



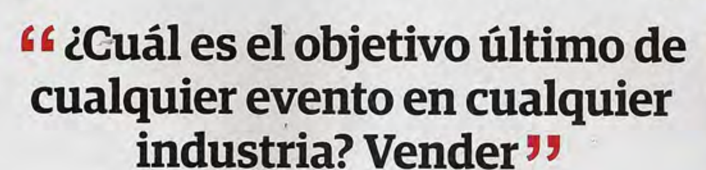
Partamos de una premisa que es válida para cualquier evento de cualquier industria en cualquier país del mundo: ¿Cuál es su objetivo último? Vender.

A corto, medio o largo plazo, eso es lo que buscan las ferias de cualquier sector. Al consumidor –jugador, en este caso– directamente en el sitio, o unas semanas después en una tienda, o meses más tarde... ya sabes. Al mismo tiempo, estos eventos se alimentan de esa necesidad creada del propio jugador. Si no hay demanda, no hay feria. Y aun habiendo demanda, hemos pasado mucho tiempo sin ferias.

Quizá por la propia juventud de Madrid Games Week la feria ha sido, desde el primer momento, un cajón desastre en el que cabe de todo: retro, conferencias, cosplay, exposiciones, venta directa, presentación de novedades, este año hasta cómics...

Nada de eso es malo, por supuesto. Es hasta enriquecedor en la variedad. Pero siendo España uno de los mayores consumidores de videojuegos de Europa, y estando Madrid Games Week dirigida al jugador, como reza la filosofía de la organización, hay algo que no acaba de encajar en el conjunto.

¿Por qué hay un día dedicado a los profesionales de la industria, y al mismo tiempo se venden entradas al público para ese día? ¿Por qué no se intenta competir con Gamescom en el sentido de que, siendo una feria para jugadores, el tamaño de la alemana es casi diez veces el de la feria madrileña? ¿Por qué las grandes compañías no presentan aquí sus novedades mundiales? ¿Está Madrid Games Week condenada a ser una feria local y no internacional... intencionadamente? ¿Es un reflejo de la propia industria del país y de su futuro, limitando sus propias ambiciones? ¿Por qué su web no ofrece la información que promete sobre los contenidos de la feria hasta pocos días antes? Quizá en unos días tengamos las respuestas.



“¿Cuál es el objetivo último de cualquier evento en cualquier industria? Vender”




¡SALTA AL TERRENO DE JUEGO
EL 22 DE SEPTIEMBRE!
BLOOD BOWL II
TOUCHDOWN!
Blood Bowl 2 mezcla Warhammer con el fútbol americano en un explosivo coctel de estrategia por turnos, humor y brutalidad, una perfecta adaptación del famoso juego de tablero de Games Workshop.
WWW.BLOODBOWL2.COM
WWW.BADLANDGAMES.COM
16
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
CYANIDE studio
FOCUS HOME INTERACTIVE
GAMES WORKSHOP
PC
PS4
XBOX ONE

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

«NBA 2K16» HACE REGRESAR A JORDAN
El simulador de la NBA de 2K Sports se estrena el 29 de Septiembre con un montón de novedades y el regreso del mítico jugador de los 80 y 90.

TRES DLC EN CAMINO PARA «PROJECT CARS»
El primer pack aparecerá "pronto" y será una expansión de pistas nuevas; el segundo saldrá en octubre con distintos coches que se sumarán al garaje. En noviembre habrá otra "gran" expansión de pistas basado en el feedback de los fans.

TEMPLADO

«BATTLE CHASERS: NIGHTWAR» YA ESTÁ EN MARCHA
El nuevo proyecto de los creadores de «Darksiders» supera su campaña de financiación en 72 horas. Será una JDR por turnos inspirada en algunos de los grandes clásicos del género procedentes de Japón. Si la campaña prospera, Airship Syndicate garantizará entre otras cosas la traducción del juego al castellano.

MÁS PROTAGONISMO PARA TRISS
CD Projekt prepara una actualización para «The Witcher 3» que incrementará las posibilidades de diálogo con Triss Merigold en caso de que queramos optar por ella entre las opciones románticas.

REALIDAD VIRTUAL DE VALVE PARA EL AÑO QUE VIENE
Valve y HTC anuncian que el lanzamiento de Vive, su periférico RV, se demora hasta un momento indeterminado a principios de 2016. Anunciaron en su momento que vería la luz en 2015, pero sólo llegará este año a desarrolladores y un grupos selecto de miembros de la comunidad.

FRÍO

«MIGHTY NO.9» SE RETRASA
La demo de «Mighty No.9» aplaza su lanzamiento después de que el esperado juego de acción y plataformas se vaya también a 2016. Comcept alude a problemas con la distribución.

«NFS» EN PC ECHA EL FRENO
Ghost Games retrasa «Need for Speed» en PC hasta primavera de 2016, para optimizar su rendimiento y sacar provecho del potencial técnico del PC. En compensación, incluirá los DLC publicados hasta ese momento.

eSports: COMPETICIÓN, PASIÓN Y ESPECTÁCULO

En 2002 el ADSL aún no había llegado a todos los hogares y la mayoría acudíamos a los cibercafés para disfrutar de la alta velocidad para poder jugar online...

Manuel Moreno
Director de desarrollo de negocio en ESL España

Pero aquella mañana no era como las demás. La gente se agolpaba a las puertas de Ciberlord, el cibercafé que varios socios habíamos inaugurado meses antes, para presenciar el Campeonato de España de «Quake 3 Arena». Para nosotros era un privilegio tener en nuestro local a los mejores jugadores de España, como Akiles o Sombra, compitiendo por la gloria y una bolsa de premios de 200.000 pesetas.

Ante la expectación que el torneo había levantado y la enorme demanda de personas que nos había pedido presenciar la competición en directo, decidimos poner a la venta unas 20-30 entradas VIP , que se vendieron inmediatamente.

No salíamos de nuestro asombro. ¡La gente quería pagar por ver jugar a otros! Entonces no teníamos ni idea de que aquello era el germen de lo que hoy se conoce como eSports.

13 años después, ya no son 20 ó 30 personas, sino 40.000 las que pagan por presenciar en directo a sus ídolos compitiendo por la victoria. Y tampoco son 200.000 pesetas, sino millones de euros los premios que consiguen los mejores jugadores y equipos.



Un gigante que despierta...

Las cifras actuales asustan:

- Más de 400 millones de personas compiten en todo el mundo a alguno de los juegos más destacados de eSports, como «League of Legends», «Counter Strike Global Offensive», «Hearthstone», «Dota 2», «FIFA»...
- Los premios otorgados en 2015 superarán los 71 millones de dólares, un 97% más respecto de los 36 millones del año anterior.
- Más de 133 millones de entusiastas de eSports de todo el mundo ven regularmente las competiciones por internet, como la ESL One, la Intel Extreme Masters o la LCS, a los que hay que sumar otros 147 millones que ven eSports ocasionalmente.

Otro dato. La final de la NBA fue seguida en la ESPN por más de 26 millones de personas. La final de la Intel Extreme Masters celebrada en Katowice la vieron más de 35 millones de personas de todo el mundo a través de los canales de ESL TV en Twitch.

¿Esto significa que estamos ante una industria madura? Nada de eso. Lo que hoy vemos es la punta de un iceberg de más de 18.000 millones, según las últimas estimaciones.

España, un territorio por explorar

Aunque España ya cuenta con algunos de los jugadores más destacados del panorama competitivo internacional, como xPeke, y equipos profesionales de gran nivel, como Origen, Gigants, Gamers2 o x6tence, aún queda mucho camino por recorrer, como traer a nuestro país alguna de las competiciones mundiales más importantes como la Intel Extreme Masters o la ESL One.

El deporte del s. XXI

Muchos ya se han aventurado a considerar los eSports como "el deporte del siglo XXI". Y no les falta razón: hablamos de una disciplina en la que convergen grandes valores del deporte: competitividad, sacrificio, espíritu de equipo, esfuerzo...

Y pasión, la pasión con la que millones de personas siguen cada torneo, o con la que los jugadores profesionales se entregan a competir al máximo nivel. O la que tenemos los que hoy trabajamos en esta industria por llevar los eSports a todo el planeta.

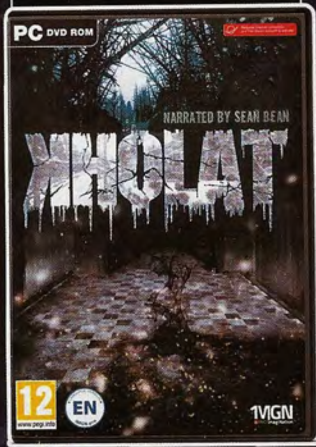


> “Muchos ya se han aventurado a considerar los eSports como el deporte del siglo XXI”

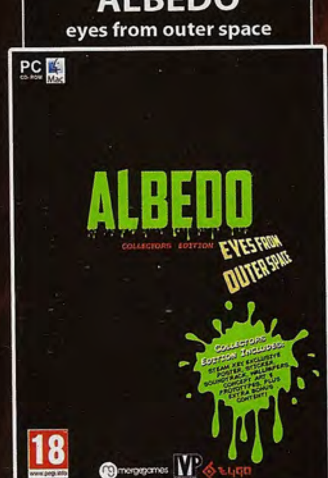


Si lo que has visto hasta ahora, te ha gustado.

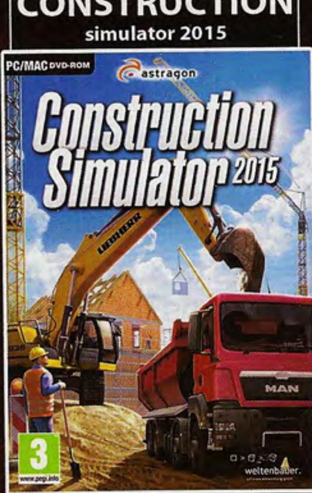
KHOLAT



ALBEDO
eyes from outer space



CONSTRUCTION
simulator 2015



ANNA'S QUEST



ETHER ONE

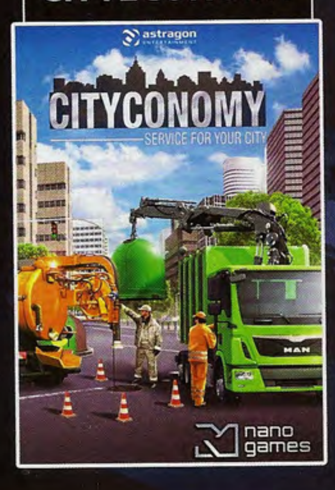


GOODBYE
DEPONIA



Prepárate para lo que viene

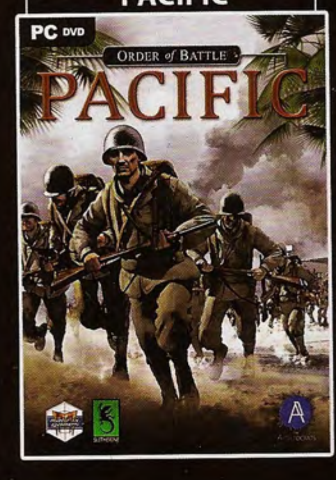
CITYECONOMY



THE RED SOLSTICE



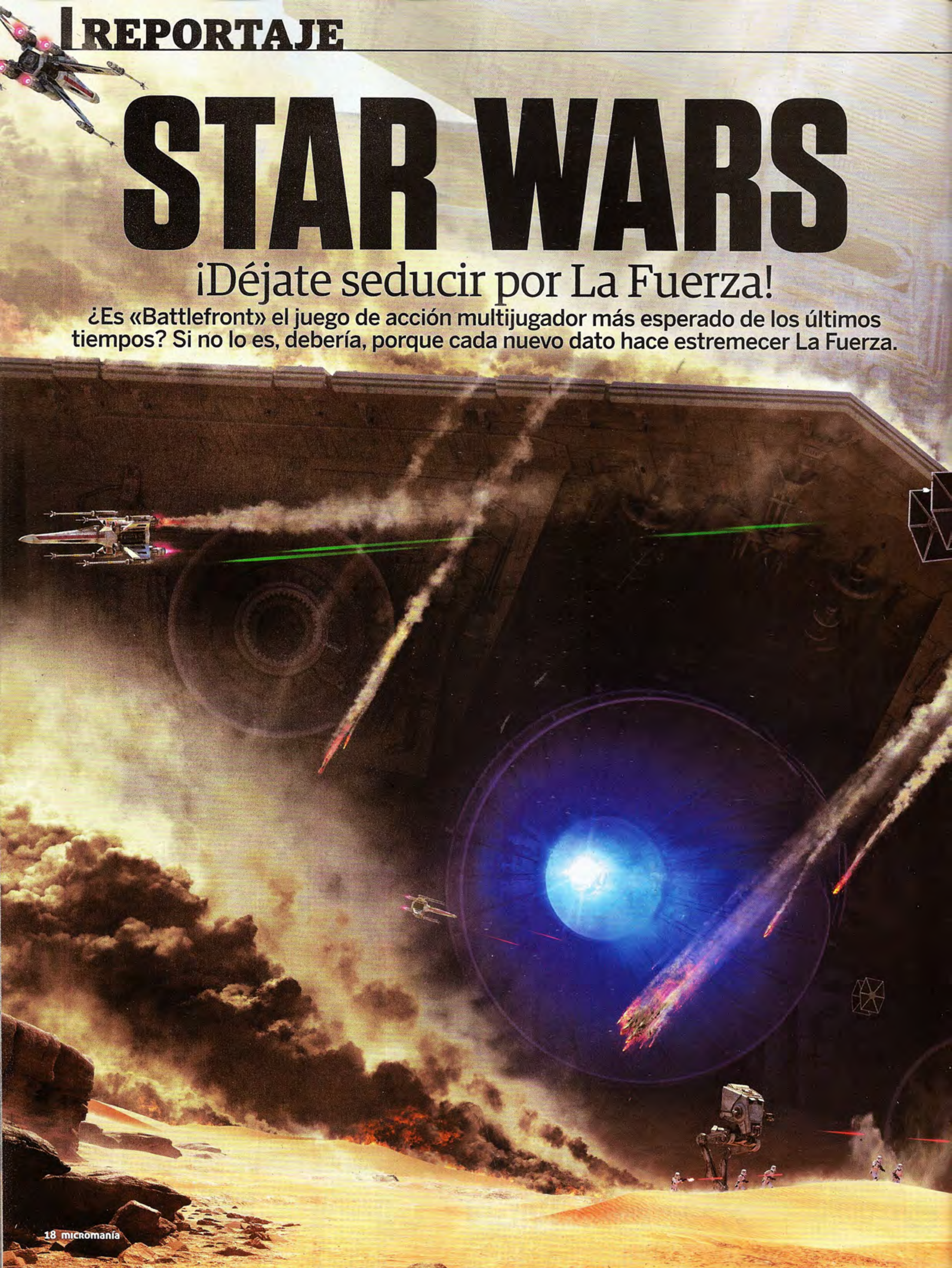
ORDER OF BATTLE
PACIFIC



STAR WARS

¡Déjate seducir por La Fuerza!

¿Es «Battlefront» el juego de acción multijugador más esperado de los últimos tiempos? Si no lo es, debería, porque cada nuevo dato hace estremecer La Fuerza.





INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** DICE/EA
- **Fecha:** 19/10/2015

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción multijugador ambientado en el universo Star Wars**, en el período en que transcurre la nueva trilogía de películas.
- Podremos encarnar a personajes míticos como **Luke Skywalker o el mismo Darth Vader.**
- Ofrecerá **distintos modos multijugador y modos cooperativos** -también jugables individualmente- como misiones.
- Podremos **manejar las naves de los bandos rebelde e imperial.**

Es posible que no lo sepas, pero hace poco se presentó el que va a ser –según dicen– el requetedefinitivo formato físico para reproducción de películas en 4K, el Ultra High Definition Blu-ray, o UHD BD, con color a 10 bit, sonido Dolby Atmos o DTS:X y reproducción a 60 fps. La caraba. Así que, de no ser porque Lucas vendió el universo Star Wars a Disney es muy probable que el orondo genio del celuloide estuviera planteándose una requeteremasterización de sus dos trilogías de películas para su estreno en cine y formatos domésticos... Lo que, quizá, retrasaría el estreno inminente de «Star Wars Battlefront» y nos haría desear que el lado oscuro se llevase al tito Lucas al lado de Anakin... Pero no, «Battlefront» está casi aquí; DICE, en su línea de comunicación desde que se anunció el juego ha estado soltando la información con cuentagotas... pero hay novedades desde la última vez que revisamos los datos sobre el juego, y son de lo más interesante.

Más acción para el universo Star Wars

Casi todas estas novedades vienen por la confirmación de nuevos modos de juego a «Battlefront». Aunque no está de más que recordemos parte de lo que el bnuevo juego de DICE nos ofrece, en una perspectiva más amplia, antes de entrar en detalles.

La acción multijugador será la esencia de «Battlefront», una combinación de lo que los últimos juegos de la saga «Battlefield» –en su vertiente bélica– nos han ofrecido y de la estética, personajes, habilidades, naves y armas del universo Star Wars. La combinación, a priori, es explosiva, pues lo que DICE nos ha enseñado hasta ahora del juego es, sencillamente, especta-

> “Star Wars nunca había sido tan real ni había estado tan vivo como en «Battlefront»”



cular, revitalizando como no imaginas la trilogía original del cine en su paso al videojuego.

Pero los distintos modos multijugador de «Star Wars Battlefront» tienen dos vertientes. Por un lado, los multijugador "puros" -Supremacía, Área de Cápsulas, Estallido...-, muchos inspirados en algunos modos conocidos de «Battlefield» -como Conquista-. Por otro, el modo de Misiones con jugabilidad cooperativa con un amigo -aunque puede ser con bots.

Pero son los primeros modos multijugador los que acaparan las novedades de las últimas semanas. Y es que hemos visto anunciarse desde Supremacía -la adaptación mentada de Conquista-, cuyo objetivo principal es la disputa y control de puntos estratégicos en un mapa, hasta Área de Cápsulas -el más reciente- en que dos equipos de 8 jugadores se disputan hacerse con cápsulas de escape que caen sobre la superficie de un planeta.

Esencia Star Wars

Pero es quizá Escuadrón de Cazas el modo que más nos ha llamado la atención de los últimos anunciados. Y es que... ¿quién puede resistirse a pilotar el Halcón Milenario? El icono de la trilogía original -que vuelve en la nueva, por cierto, con un Han Solo avejentado, aunque en plena forma- será un protagonista de campanillas en los combates con cazas rebeldes e imperiales que centrarán la acción de este modo.

Es, a buen seguro, la más pura esencia de Star Wars, pero no podemos olvidarnos tampoco del primer y más impactante modo descubierto en el pasado E3: Asal-



La batalla de Hoth fue la sensación del pasado E3. Pero «Battlefront» no se va a limitar a la superficie de los planetas. ¡También habrá batallas aéreas increíbles!

MODOS DE JUEGO PARA TODOS, EN LA CIENCIA FICCIÓN MÁS ALUCINANTE

Una de las claves que DICE y EA han manejado en la comunicación de información sobre cómo será «Star Wars Battlefront» ha sido la dosificación, casi con cuentagotas, de los datos y detalles del juego. Desde su presentación hace un par de años en el E3 hasta hoy, a escasas semanas del lanzamiento del juego, aún quedan por desvelar modos de juego, escenarios y, posiblemente, personajes, pero ya se conocen algunos de los más importantes, como Supremacía, Escuadrón de Cazas, Área de Cápsulas, Estallido o Asalto de los Caminantes.



Quizá el anuncio de Escuadrón de Cazas, donde las batallas aéreas serán la base de la acción, fue uno de los más impactantes sobre «Battlefront», teniendo en cuenta que será posible hasta pilotar el Halcón Milenario, uno de los iconos de Star Wars.



Las batallas "a pie" -aunque con apoyo aéreo y de artillería- forman el grueso de la acción. Supremacía, por ejemplo, es la adaptación del Conquista de «Battlefield» a «Star Wars». Otros, como Asalto de los Caminantes, en Hoth, son puro Lucas...

"La acción multijugador más espectacular se une al universo de ciencia ficción más popular"

to de los Caminantes, ambientado en Hoth y que ofrecerá la más multitudinaria batalla de «Star Wars Battlefront», con hasta 40 jugadores en combate, la aparición de personajes míticos como Luke Skywalker o Darth Vader, y las mayoría de cazas de ambos bandos, junto a los AT-AT, metiéndonos, directamente, en algunas de las escenas más espectaculares de la trilogía original, como si fuéramos protagonistas de la acción.

La variedad de modos, la cantidad de jugadores –podremos disputar batallas con 8 jugadores por bando hasta 20 por facción–, tener todas las naves icónicas de Star Wars a nuestra disposición... ¿Quién no ha soñado alguna vez con recorrer los bosques de Endor? Pero hay más, porque «Battlefront» nos traerá escenarios inéditos, creados ex profeso para el juego y otros basados en la nueva trilogía. Entre los últimos, disfrutaremos de la batalla de Jakku, una de las últimas novedades anunciadas, que transcurre 29 años antes del "Episodio VII".

Empezamos a notar un estremecimiento en La Fuerza... aunque aún no sabemos qué lado nos está llamando. ¿Tú has elegido? **A.C.G.**



¿Cómo acabarás con esos AT-AT? Fácil no será, pero si coordinas las acciones de infantería, cazas y tienes una buena táctica de equipo, es posible.



La primera persona domina en la acción aunque en ocasiones será posible pasar a una perspectiva en tercera persona, especialmente con las naves.



El combate se desarrolla en todo tipo de escenarios. Desiertos, tundras, junglas... e interiores. Sí, porque los edificios, estructuras y hangares también dan mucho juego.





Ya seas rebelde o imperial, todas las naves de combate estarán disponibles. Ver el mundo de "Star Wars" a través del cockpit de un TIE o un X-Wing es alucinante.



UN ENDOR MUY TERRESTRE...



¿Qué hace la gente de DICE en Endor? Bueno, en realidad no se han ido a una galaxia muy, muy lejana, sino que se fueron a los bosques de secuoyas de California, a Islandia y Noruega, para tomar referencias fotográficas.



DICE ha usado la técnica de la fotogrametría para captar texturas y procesar imágenes 3D para escenarios, modelos y personajes. Una técnica que se ha usado en otros juegos como «The Vanishing of Ethan Carter».

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

DIRECTX 12

He leído en Internet que las tarjetas NVIDIA no pueden ejecutar por hardware una de las funciones de DirectX 12, afectando al rendimiento en los juegos de Windows 10 que la usen. ¿Es eso cierto? ■ MaxPower





Oxide, creadores del primer juego con soporte DirectX 12 que se ha lanzado, «Ashes of Singularity», la lió gorda al decir que las tarjetas de la serie 900 de NVIDIA no soportaban la función Async Computer de forma nativa. Después ha rectificado y ha dicho que se trata de una característica que mezcla hardware y software y NVIDIA la implementará correctamente a través de los drivers que vayan saliendo. Tendremos que esperar a que los juegos con soporte DirectX 12 estén en la calle para comprobar el rendimiento "en directo".

AMIIBOS... ¿EN PC?

Puede que suene una locura pero... ¿a que molaría tener algo parecido a los amiibos pero en PC? Figuras de los protagonistas de «Call of Duty», «Assassin's Creed» o «GTA V» que se pudiesen usar en diferentes juegos, o desbloqueasen distintas cosas. ¡Yo las compraría! ■ Pancho C.

Bueno, ya hay algo similar con las figuras de «Skylanders» y «LEGO Dimensions», aunque sólo funcionan con sus juegos. Los PCs no tienen NFC para comunicarse con el amiibo así que tendría que usar otro sistema. Quizá a través del móvil, o con un adaptador. La realidad es que la idea ha triunfado en las consolas de Nintendo, así que no descartes que surja algo similar en PC o el resto de consolas. ¡Quién sabe!

¿RETRASADO?

He leído en vuestra web que «Assasin's Creed Syndicate» se retrasa un mes en PC. ¿Es eso cierto? ¡Ya volvemos otra vez a las andadas Ubisoft! Y por cierto... ¿qué es eso de "Assassin's Creed Council"? ■ Hermitan24



Pues sí, la compañía francesa ha anunciado que la versión de PC de «Assassin's Creed Syndicate» saldrá unas semanas más tarde. Asegura que es para pulirlo como es debido y asegurar que las mejoras exclusivas de PC funcionan a la perfección. Tras el fiasco de «Unity», no quieren que nada se tuerza esta vez.

En cuanto a "Assassin's Creed Council" es una especie de red social para jugadores de la saga, con noticias, historias y contenido exclusivo.

MÁS MOBAS

Me he enganchado al nuevo MOBA «Smite», un juego en el que no tienes que pagar (aunque puedes comprar personajes y otras cosas). Es como «League of Legends» o «Dota 2» pero en vez de ver toda la acción desde arriba, es en tercera persona. Va de



LA CARTA DEL MES

EL REY DEL SIGILO ES... EL PC



Mucho se habla de la guerra entre el PC y las consolas, pero quienes tienen que hablar son los juegos. ¡Y qué juegazo es la versión PC de «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain»! Gráficamente muy superior a la de consolas, y sin fallos ni recortes. Sin hacer ruidos los juegos de PC cada vez son mejores y las distancias con las consolas, mayores. ■ Carlos L.

La verdad es los juegos de PC están viviendo un gran año, con juegazos como «GTA V», «The Witcher 3», «Shadows of Mordor», «Project C.A.R.S» y otros muchos. «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» es la guinda al pastel, un juego bestial. ¡Y aún quedan «Fallout 4», «Star Wars Battlefront», y muchos más!

LA POLÉMICA DEL MES

WINDOWS 10 Y LA PIRATERÍA

Un amigo me ha dicho que Windows 10 bloquea los juegos pirateados y no te deja jugar. ¿Es eso cierto? Si es así me parece inaceptable porque aunque estoy en contra de la piratería, yo soy el que decido el software que uso en mi PC. ■ Genesystem

La verdad es que se ha desmadrado mucho el tema, pero no hay que dramatizarlo porque Microsoft no se va a poner a bloquear todos los juegos piratas que encuentre. Es cierto que las cláusulas de uso de Windows 10 dicen que el sistema puede bloquear juegos no legales, pero Microsoft ha aclarado que se refiere a juegos modificados que se usan para meter virus o hacer trampas en los juegos online, y sólo si supone un daño para sus usuarios o servicios.



manejar a dioses mitológicos y no tiene nada que envidiar a los grandes. ¡Os lo recomiendo! ■ **Thor-in**

Aún no lo hemos jugado lo suficiente en la redacción, estamos empezando pero tiene muy buena pinta, como bien dices. Los poderes de los dioses son espectaculares y con muchas posibilidades estratégicas, y la cámara sobre el hombro le da un nuevo aire a este tipo de juegos, aunque a veces es difícil ver venir a los enemigos.
Como siempre, cuando se trata de un MOBA, hay que esperar unos meses a ver si mantiene el interés y evoluciona como se espera.



DLCS CON HISTORIA

No suelo comprar DLCs porque prefiero gastarme el dinero en juegos nuevos en lugar de alargar los que he terminado. Pero creo que voy a hacer una excepción con «Hearts of Stone» para «The Witcher 3» e «Intruso» para «Dragon Age Inquisition», porque me enganché a las tramas del juego, y creo que las cierran. ¿Me los recomendáis? ■ **Jon Z.**



Hay DLCs y DLCs, Jon, y los que mencionas son "pata negra". «Hearts of Stone» aporta casi 30 horas de juego, e «Intruso» cuenta lo que le ocurrió a los miembros de la Inquisición tras su "problemilla" con la Brecha, y da pistas sobre un futuro «Dragon Age 4». ¡Merecen mucho la pena!

¿ES GRATIS?

¿Se podrá jugar gratis a «Disney Infinity 3.0» en PC, como pasaba con los anteriores? ■ **Mónica C.**

Podrás jugar gratis a la Toybox, Mónica, es decir, el editor del juego para crear tus mundos. Pero en el momento de escribir estas líneas aún no estaba disponible. ¡Paciencia!

LA PELÍCULA DE GTA

Creía que Harry Potter iba a protagonizar la película de «Grand Theft Auto» y ahora me entero que va de no se qué lio de juicios sobre la violencia en los videojuegos. ¡Pero qué es esto! ■ **Hugo**

Pues sí, aunque se la conoce popularmente como la película de «Grand Theft Auto», "The Gamechangers", que es como se llama, cuenta la denuncia que el abogado Jack Thompson llevó a cabo contra Rockstar en 2002, acusándola de fomentar la violencia en los jóvenes. El actor Bill Paxton interpreta al abogado, mientras que Daniel Radcliffe (Harry Potter) será el presidente de la compañía Rockstar y creador de Grand Theft Auto, Sam Houser.



HABÉIS DICHO EN facebook



MICROMANÍA ABORDA CAMBIOS

¿Qué temas te gustaría que fueran contemplados en la revista a partir de este número de Octubre?



Daniel González Colomer
Una guía, rollo calendario, con los próximos torneos e-sports amateur de distintos juegos. Una sección de Estrategia como Dios manda también... Guías, consejos tácticos, [...] La esencia de siempre pero con mejoras para adaptarse al momento actual.



José Rojas
Me gustaría que Micromanía ofreciera comparativas acerca de los gráficos y el sonido de los juegos... Explicando la experiencia con dispositivos de inmersión gráfica (3D, realidad virtual, etc.)

QUÉ CAMBIARÍAIS DE LA REVISTA

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta?



José Antonio Valverde Cubo
Tenéis que sacar archivos PDF con las dos primeras épocas de Micromanía. Yo tengo todos los números desde Octubre del 87 hasta enero del 95, pero me gustaría leer lo que se publicó antes, desde los comienzos, allá por 1985-86.



Gorka Esteban Duarte
Si los e-Sports van a restar páginas al resto de secciones, NO. Prefiero prescindir de ello. Si por el contrario conlleva añadir más páginas entonces toda información es bienvenida. [...] Un suplemento mensual, que a veces se hace muy breve.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** Black Hole/Limbic
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 29 de septiembre de 2015

www.mmh7.ubi.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia por turnos y rol**, ambientado en el universo de fantasía de «Might & Magic».
- Incluirá **seis facciones distintas**, cada una con campaña propia.
- Además de las campañas, ofrecerá **modos de juego de duelo y escaramuza**, además de multijugador.
- La campaña global se basará en **la historia de Ivan Griffin** para tomar el trono de la emperatriz Maeve Falcon, 10 años después de su asesinato.
- Todo pasa **200 años tras «Shades of Darkness»**.

PRIMERA IMPRESIÓN

El gran clásico de la estrategia de fantasía por turnos vuelve con una entrega más variada y ambiciosa, repleta de modos de juego y nuevas facciones disponibles.

MIGHT & MAGIC HEROES VII

¡Ahora es tu turno!

Han pasado 200 años desde que el Elfo Oscuro Raelag liderase a la facción Dungeon por los territorios de Ashan. Han pasado 10 años desde que le emperatriz de Ashan, Maeve Falcon, fuese asesinada. Desde entonces, el trono está vacío y el Imperio Falcon ha desaparecido. Son malos tiempos... Aunque existe una esperanza para devolver la gloria al mundo si la campaña de Ivan Griffin tiene éxito. El Duque de Griffin desea el trono, sí, pero necesita aliados para hacerse con él. Una alianza como no se ha visto antes...

No se necesita más para volver a Ashan y empezar a disfrutar de las grandes aventuras de la saga «Might & Magic Heroes» liderando ejércitos, explorando minas, bosques, castillos y ciudades, combatiendo a enemigos humanos, monstruos, no muertos, criaturas mitológicas y más, y disfrutando de la estrategia por turnos y la fantasía épica. No se necesita más para disfrutar de la nueva entrega de la saga que llegará en sólo unos días tras leer estas líneas.

El turno de los héroes

Lo que, sobre todo, hará que la séptima entrega de «Might & Magic Heroes» se destaque de las anteriores será su tamaño. Limbic y Ubisoft han diseño un juego en que la campaña global se divide en seis, tantas como facciones habrá disponibles –Haven, Academy, Necropolis, Stronghold, Sylvan y Dungeon–, ofreciendo héroes, habilidades, poderes, unidades y estructuras en tu ciudadela que serán únicas y depararán horas y horas de aventuras, mientras adaptas a tu gusto el estilo de combate de tu personaje. En total el estudio habla de más de 60 horas de campaña sumando las seis facciones, y sabiendo cómo la rejugabilidad siempre ha sido una de las características de la saga, variando habilidades y potenciando unas u otras a medida

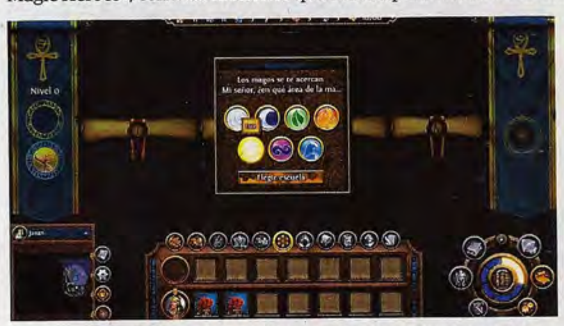
> **“Tendremos seis facciones a nuestra disposición con una campaña de más de 60 horas”**

Crea tu fortaleza y conviértete en el héroe más poderoso

De nuevo la ciudadela, la fortaleza del héroe, se convierte en la clave para conseguir el triunfo y la gloria –y convertirte en leyenda– en el universo de fantasía de «Might & Magic Heroes». Invertir en estructuras que te permitan reclutar unidades más poderosas es uno de los pilares de la propia existencia de la fortaleza. Habrá que mantener un equilibrio entre el oro conseguido, los recursos minerales y madera, para hacerla crecer.



¡De vuelta en Ashan! Fantasía, magia y héroes vuelven en la nueva entrega de «Might & Magic Heroes», con más facciones que nunca, para contar la historia de Ivan Griffin.



Armas, especialización, poderes, unidades... Todo cuenta a la hora de enfrentarse al enemigo. ¿Sabes cuál será tu estilo?





¡Y ahora vas a ver una bonita ejecución! Cuando se produzca un ataque demoledor o vayas a eliminar una unidad enemiga verás una animación más detallada y cercana del golpe.

que se gana experiencia, el horizonte que se expande ante nosotros es... bueno, casi infinito.

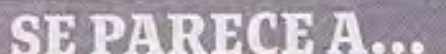
Por supuesto, la esencia de «Might & Magic Heroes» vuelve en esta entrega también en lo más básico: exploración y combate por turnos, conquista de puntos estratégicos, recolección de recursos y un toque de rol en que las 10 habilidades básicas del personaje se expandirán en tres niveles, mientras que podrás especializarte no sólo potenciando unas u otras, sino también escogiendo qué tipo de magia esencial será tu favorita de entre las siete escuelas disponibles. En suma, las combinaciones serán tan infinitas como las posibilidades que ofrece el juego.

El desarrollo de la ciudadela del héroe será otro de los puntales del juego y también crecerá en sus posibilidades de construcción de estructuras de cara a producir más y mejores unidades. Un aumento, en suma, exponencial de las posibilidades de diversión.

Del mapa a la batalla

Si estás familiarizado con la saga, rápidamente verás como el lavado de cara de opciones y modos de juego no es lo único innovador que tendremos en «Might & Magic Heroes VII». La elección del motor gráfico Unreal 3.0 ha sido también una de las elecciones clave de Limbic en la producción del juego. No sólo visualmente será más detallado durante la exploración del mapa, además de más interactivo con multitud de detalles que, mejor, nos reservamos para cuando puedas echarle mano, sino que esa misma vistosidad se trasladará también a las batallas.

El combate en «Might & Magic Heroes VII» seguirá, como el resto de apartados del juego, las reglas de la saga: selección de las unidades a combatir, disposición sobre el tablero e inicio de la batalla. Evidentemente los primeros combates serán fáciles –bueno, según el enemigo que escojas, claro–. Pocas unidades, escasa variedad y tableros planos. Poco a poco subirá la dificultad, la variedad de unidades, la configuración tácti-



SE PARECE A...



EADOR
Un juego espectacular de estrategia por turnos y rol, repleto de posibilidades.



KING'S BOUNTY ARMORED...
Una de las entregas más logradas e innovadoras de la genial serie «King's Bounty».



Reserva tus habilidades de héroe para momentos críticos. Aunque puedes usarlos en cualquier momento contra el enemigo, es preferible usar las unidades de tu ejército antes.



¿Seguro que estás listo para esa batalla? Antes de lanzarte al combate contra un enemigo, comprueba su nivel y unidades.



¡MÁS FANTASÍA!

Más facciones que nunca y la fantasía de siempre de la serie se unen en su entrega más ambiciosa.



Seis facciones para elegir. Cada una con su campaña propia y sus héroes particulares. En total, Limbic asegura que la campaña conjunta sumando todas las facciones llegará a superar las 60 horas. ¡Casi nada!



Habilidades mágicas a tu gusto. Cada una de las seis facciones del juego ofrece héroes cuyas habilidades están más orientadas a un tipo de magia u otro, aunque podrás luego especializarte en la que prefieras de siete.



Los turnos siguen marcando el ritmo. La exploración de los nuevos territorios de Ashan seguirá estando marcada por los turnos -asociados a un día, por lo general- en que recorrer caminos y combatir.



Los primeros combates serán facilones, pero luego... Los comienzos en la batalla no presentarán más dificultad que la de asegurarte que tu ejército cuente con unidades suficientes. Los enemigos iniciales no son especialmente duros ni numerosos.

> "La exploración y el combate por turnos siguen cimentando el diseño de la jugabilidad"

ca del tablero con obstáculos y diseños complejos, etc. Pero desde el primer minuto verás como los combates se hacen más espectaculares que nunca, con animaciones más trabajadas y secuencias con zoom en que veremos golpes especiales.

En los combates, además, tendremos que tener en cuenta que no sólo contamos con el potencial del ejército que comandemos, sino con los poderes y habilidades especiales del héroe a nuestra disposición. Dado que su uso estará limitado durante el combate, habrá que tener en cuenta el momento para usarlos, y no desperdiciar ataques de enorme potencia que nos puede sacar de un apuro en el momento más crítico.

Aunque, si realmente lo tuyo no es pelear, también podrás escoger la resolución automática del enfretamiento. Aunque esta opción podría ser más arriesgada...

Camobates en campaña y también en modos especiales,como el duelo –contra IA o contra otro jugador– y la escaramuza –ídem– pudiendo escoger configuración de las batallas, tamaño del mapa, contrincantes...

La fantasía ha vuelto y el desafío está lanzado. ¿Lo aceptas? **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia/Sim
- **Estudio/compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 13 de noviembre de 2015

www.footballmanager.com

LAS CLAVES

- Será un **gestor futbolístico** que combine estrategia y simulación.
- Ofrecerá **nuevos modos de juego**, respecto a sus predecesores, como Crea tu Club o Draft de Fantasía.
- Mostrará un **apartado visual renovado** en el interfaz y los menús.
- El simulador de partidos **incluirá 2000 animaciones nuevas** y mejoras gráficos e IA.
- Podrás crear tus propias rutinas para jugadas estratégicas con el **Creador de Jugadas.**

PRIMERA IMPRESIÓN

El mánager de fútbol más completo para PC vuelve renovado estéticamente y en opciones de juego, con nuevos modos y más realismo en la gestión táctica del equipo.

FOOTBALL MANAGER 2016

¡Que viva el club de tus amores!

Personalizar la experiencia y adaptarse a los gustos y estilos peculiares de cada usuario es uno de los grandes objetivos de los estudios al crear un videojuego. Algunos juegos como los gestores deportivos son especialmente susceptibles de conseguirlo, pero así y todo siempre existen limitaciones. Sports Interactive, sin embargo, pretende llegar a un público aún más amplio con la nueva entrega de su «Football Manager», pues la apuesta de este año es precisamente la personalización. Bueno, una de ellas, puesto que el camino iniciado ya con el juego anterior en otros detalles más estéticos se está potenciando también, para hacer de «Football Manager 2016» el mejor y más logrado de sus juegos de estrategia y gestión futbolística.

Pese a los años que tiene la saga ya a cuestas sigue habiendo espacio para la innovación, como vemos, o como al menos asegura Sports Interactive, y vamos a repasar algunas de estas novedades a continuacion.

Más personal

Como decíamos, «Football Manager 2016» quiere personalizar aún más la experiencia del jugador. ¿Y cómo se consigue eso? Pues, sorprendentemente, haciendo algo que otros juegos del género, como los de la saga «FX Fútbol», han tenido como base desde sus inicios por filosofía y, cómo no, por limitaciones con las licencias oficiales de clubes: creando tu propio club de fútbol en el juego.

Los nuevos modos de juego de «Football Manager 2016» son uno de los pilares del juego, y el de Crea tu Club permitirá añadir a cualquier liga un club de fútbol inédito, con tu nombre, tus jugadores propios, tu equipación... todo a tu gusto. Todo personal.

No es la única novedad en modos de juego, sin embargo. Otro de los más llamativos será Draft de Fan-

> **“Los fans de la estrategia y la gestión deportivas encontrarán numerosas novedades”**

Una temporada de estrenos

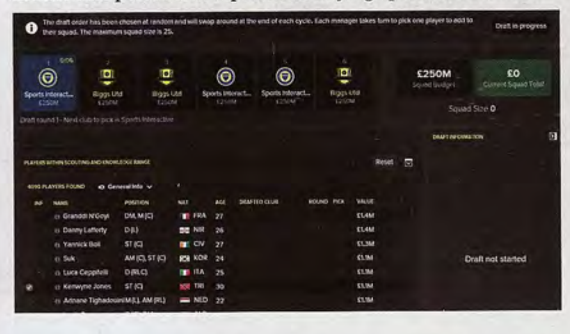
«Football Manager 2016» podría aprovecharse de la fama de la serie, pero Sports Interactive ha apostado por ofrecer una de las las entregas más renovadas en opciones, con nuevos modos de juego, que hacen más personal la experiencia. Desde el modo Crea tu Club hasta el Creador de Jugadas, vas a alucinar.



¡Arranca la temporada de «Football Manager 2016». Ve diseñando tus tácticas para noviembre, cuando el mánager de fútbol más popular en PC vuelva a tu disco duro.



Los nuevos modos disponibles, como Crea tu Club, harán mucho más personal la experiencia de juego para cada usuario.





Más "pro" que nunca. En «Football Manager 2016» Sports Interactive ha vuelto a colaborar con Prozone ofreciendo las estadísticas más actualizadas y realistas, para mejorar el análisis de partidos.

tasía, con el que podrás enfrentarte a tus amigos creando un equipo desde cero, y debiendo ajustarte a un presupuesto cerrado, fichando a los mejores jugadores posibles.

A partir de esta experiencia más personal de «Football Manager 2016» Sports Interactive se lanza a mejorar todo aquello ya conocido de entregas anteriores de la saga, desde la gestión de estadísticas hasta aspectos más estéticos en interfaz y gráficos. Porque sí, ya lo vimos en los juegos anteriores,: «Football Manager» va dejando, año tras año, de ser ese mánager espartano para adaptarse a unos gustos más del gran público, con pantallas y menús más accesibles y agradables a la vista.

Pero los puristas de la gestión seguro que no tienen tanto interés en las más de 2000 nuevas animaciones del simulador de partidos o las pantallas con iconos más vistosos o menús más accesibles. Tranquilo, si eres un fan de la estadística, «Football Manager 2016» también mejorará para ti.

Casi profesional

Es bien sabido que en las dos últimas décadas el fútbol ha pasado de ser un arte a una ciencia. Una ciencia de datos, números, estadísticas y donde los entrenadores más estratégicos y preparados andan siempre con su tablet a mano para actualizar datos propios y revisar los de los rivales, para que una jugada concreta o una táctica adecuada puedan decidir un partido a su favor.

Sports Interactive combina en el juego este concepto mediante diversas herramientas. Los análisis de partidos con Prozone, el proveedor de estadísticas deportivas líder, te dará todos los datos precisos para mejorar en la gestión del equipo. Podrás manejar el Creador de Jugadas para definir esas tácticas específicas de momentos concretos del partido que te puedan ayudar a conseguir la victoria. Y hay mucho más que esperar de «Football Manager 2016»: lesiones más realistas, ruedas de prensa más interactivas, relaciones con la directiva... ¡De todo! **A.C.G.**



SE PARECE A...

FOOTBALL MANAGER 2015
La anterior entrega de la saga ya mejoró mucho su interfaz y estética, ahora aún mejores.

FX FÚTBOL 2015
El juego de mánager de fútbol de FX es un título con un enfoque distinto, pero igual de fascinante.



CALL OF DUTY BLACK OPS III

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Treyarch/Activision
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 6 de noviembre de 2015

www.callofduty.com/es/blackops3

Treyarch nos propone con «Black Ops III» de nuevo un conflicto bélico futurista más allá, incluso, de lo visto en «Advanced Warfare». Hasta ahora, sin embargo, la nueva entrega de la saga se ha dejado ver, sobre todo, en su apartado multijugador -lo que viene siendo habitual-, dejando la campaña y su historia en un lugar secundario. Pero la curiosa combinación de diseños futuristas con armas más tradicionales -los arcos vuelven a aparecer- y la aparición del modo Zombies como uno de los apartados más ambiciosos del juego -con una ambientación "noir" años 40 sorprendente- nos hacen esperar un «Call of Duty» tan único como diferente.

DEUS EX MANKIND DIVIDED

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Eidos Montreal/Square Enix
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 23 de febrero de 2016

www.deusex.com



Finalmente nos tendremos que esperar a 2016 para disfrutar de la historia que precede a «Human Revolution». Eidos Montreal ha desarrollado una nueva tecnología visual, el Dawn Engine, como punta de lanza del soporte del juego de DirectX 12, especialmente apoyado por AMD, ya que entre otras características técnicas «Mankind Divided» hará uso de TressFX. La guerra tecnológica continúa... en el PC.

FALLOUT 4

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Bethesda Game Studios/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 10 de noviembre de 2015

www.fallout4.com



La tecnología, sin embargo, puede también tener una parte más... artesanal, como comprobaremos en el inminente «Fallout 4». Su apartado de personalización y creación será uno de los más imponentes que hayamos visto nunca en un JDR, según afirma Bethesda aunque, por otra parte, también aseguran que no será obligatorio para poder disfrutar de su rol postapocalíptico. En definitiva, un juego para todos.

JUST CAUSE 3

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Avalanche Studios/Square Enix
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 1 de diciembre de 2015

justcause.com/es

Por si no has tenido suficiente acción con el reciente «Mad Max», Avalanche ya tiene casi a punto la nueva aventura de Rico en «Just Cause 3», con la república de Medici como escenario. Esta isla mediterránea, cómo no oprimida por el dictadorzuelo de turno, pondrá a nuestra disposición sus más de 1000 km² de tierra, mar y aire por los que movernos con total libertad.

Eso sí, el mundo abierto de «Just Cause 3» es bastante más delirante en su acción que el de «Mad Max», algo que te encantará si te gusta disfrutar de acrobacias extremas mientras montas en un misil a punto de explotar. Pocas veces volverás a ver algo así en un juego...



THE TECHNOMANCER

■ **Género:** Rol/Acción
■ **Estudio/compañía:** Spiaders/Focius Interactive
■ **Idioma:** Por confirmar
■ **Fecha prevista:** 2016
www.thetechnomancer-game.com

Rol y acción vuelven a Marte de la mano de Spiders en un juego que recuerda a aquel «Mars: War Logs» que el estudio lanzó hace un par de años.

«The Technomancer» retoma parte de la esencia de aquel, ofreciendo al jugador tres estilos distintos de combate potenciados por los poderes "tecnomágicos", basados en la electricidad, de los technomancers. La historia transcurre durante la Guerra del Agua, cuando el protagonista huye de la Policía Secreta para verse envuelto en una aventura que le llevará por ciudades perdidas bajo el hielo y paraísos escondidos en los rincones más desconocidos del planeta rojo.



TOTAL WAR WARHAMMER

■ **Género:** Estrategia ■ **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
■ **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** 2016
www.totalwar.com



Gota a gota, Creative Assembly va dejándonos ver nuevos detalles y personajes de «Total War Warhammer». La esencia de su diseño estratégico combinará las habilidades de las unidades del juego de Games Workshop con las de la saga «Total War», y el resultado está siendo espectacular, pero... tranquilidad. Queda mucho aún por descubrir y confirmar sobre un título que saldrá en 2016, sin más detalles.

WRC 5

■ **Género:** Velocidad ■ **Estudio/compañía:** Kylotonn/Bigben
■ **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** 31 de octubre de 2015
www.wrcthegame.com/es



Licencias oficiales y realismo máximo. Esas son las credenciales de «WRC 5», heredero de la tradición de clásicos como los «Colin McRae». «WRC 5» quiere sentar un nuevo estándar en la simulación del campeonato que recorrerá 14 países y 13 rallies en todo tipo de pistas. Un objetivo ambicioso para un estudio con poca experiencia en el género, salvo «Motorcycle Club» y «Truck Racer», ambos de esencia netamente arcade.



XCOM 2

■ **Género:** Estrategia
■ **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
■ **Idioma:** Español
■ **Fecha prevista:** 5 de febrero de 2016
xcom.com

¿Qué pasó en nuestro planeta tras fracasar la iniciativa XCOM y ser conquistado por los alienígenas? Esa es la premisa de «XCOM 2», en la que Firaxis da una vuelta de tuerca a su genial juego, poniendo nuevos desafíos frente al jugador, con un cuartel general -uno de los apartados más llamativos de «XCOM 2»- móvil, capaz de trasladarse de un punto a otro del globo, y construido con la estructura de una antigua nave alienígena.

La esencia «XCOM» permanece inalterable, pero visualmente el nuevo título de Firaxis será mucho más espectacular y atractivo, gracias a su nuevo motor gráfico. La reconquista terrestre, eso sí, se ha retrasado a 2016.



micromanía te regala ZACK ZERO



¿Qué hay mejor que ser un héroe espacial con poderes? Pues acabar con los malos y llevarte a la chica. ¡Acción estilo "made in Spain"

Si llevas jugando desde la época dorada del software español, hace ya varias décadas, seguro que encontrarte con un juego de estilo clásico y además con el sello "made in Spain", como «Zack Zero», te devolverá a tu juventud. Si no, vas a disfrutar de lo lindo con un juego de acción, plataformas, puzles y mucho humor, creado por el estudio Crocodile. En «Zack Zero» tendrás que ayudar a este héroe espacial del futuro a rescatar a su chica, raptada por las fuerzas del malvado Zulrog, que pretende intercambiarla por Kelestinia, una materia única que permite el viaje en el tiempo.

Poderes especiales

La combinación de puzles, plataformas y acción que ofrece «Zack Zero» se complementa con los poderes especiales del héroe, que le ayudarán a superar obstáculos muy diversos, para los que elegir el poder adecuado es la clave. Todo en «Zack Zero» resuma espíritu clásico, pero con la tecnología visual más avanzada. ¿Aceptarás el desafío de Zulrog para salvar la galaxia?

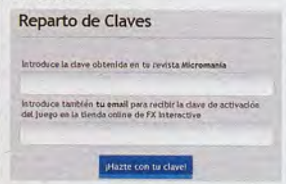




CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Zack Zero» para la **plataforma digital GAME**, tienes que entrar en **micromania.es** y pinchar en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM247NUV15

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** GeForce 8600 GT 512 MB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de GAME **www.game.es** y pulsa, en la parte superior izquierda, en "GAME Digital", para descargar el gestor de descargas de GAME.



1 Lo primero que te pedirá la aplicación nada más arrancarla es introducir tus datos de usuario y contraseña. Son los mismos que los de tu cuenta de socio de GAME que tengas registrados en la web. Si no tienes cuenta, crea una en la "Zona de Socios" de GAME.



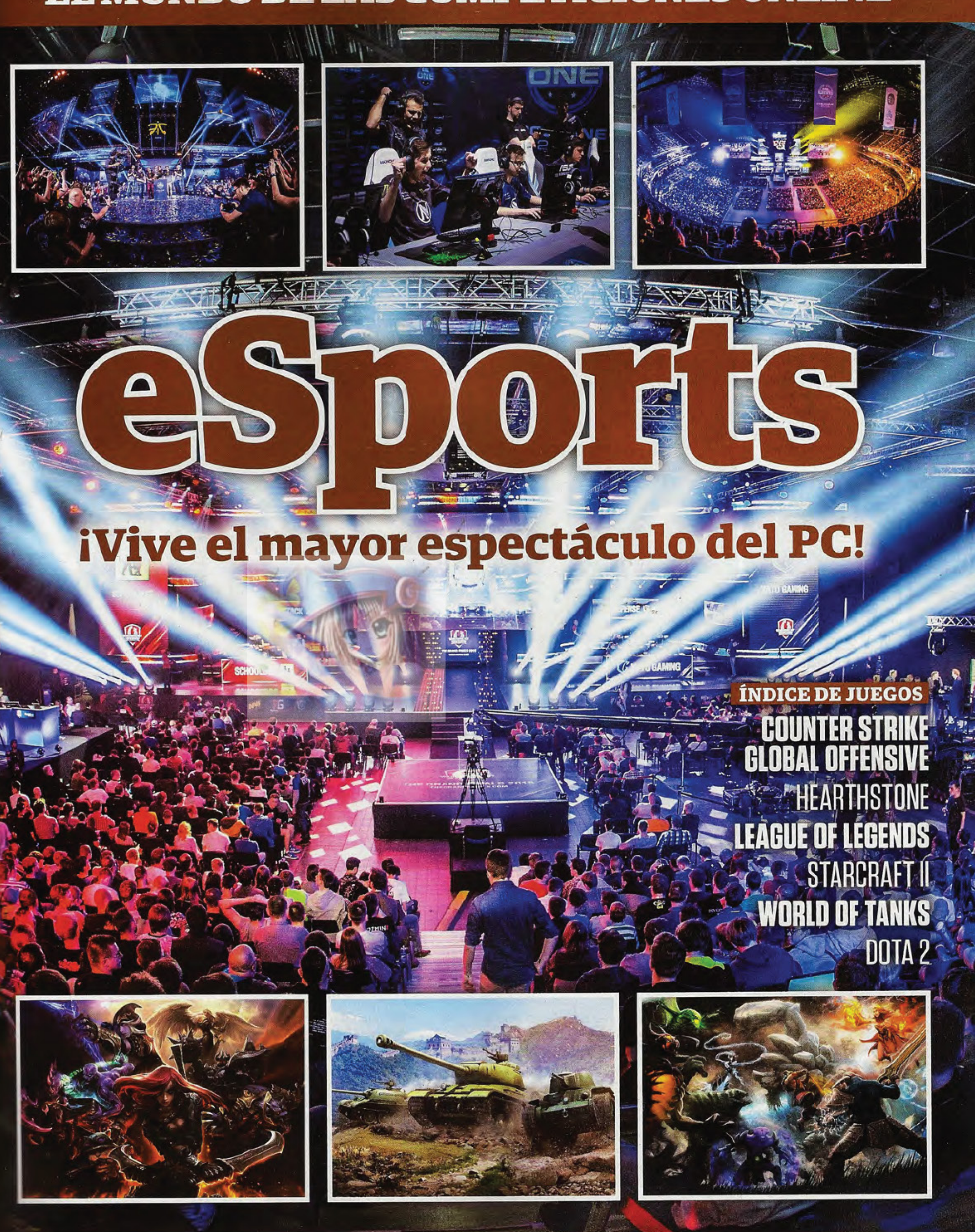
2 Desde la aplicación GAME Digital, selecciona la opción "Registrar Código de Licencia". Aquí debes escribir el código de descarga que habrás recibido en tu email, siguiendo las instrucciones descritas en "Consigue tu Código en micromania.es".



3 Lo único que queda es pulsar con el ratón sobre el icono de juego. Aparecerá una nueva ventana con las posibles opciones a tener en cuenta. Pulsa sobre "Instalar" para descargar el juego. Una vez concluya la descarga, la instalación será automática.



EL MUNDO DE LAS COMPETICIONES ONLINE



SOBRE LIGAS Y CAMPEONATOS

Hay dos maneras de vivir los eSports: siguiendo las ligas o viendo los campeonatos. Por supuesto, esto último es lo que más gente sigue, porque ocurren durante unos días y suelen dar fin a las ligas en sí.



LVP La **Liga de Videojuegos Profesional** es una liga española que va a haciendo eliminatorias online entre los jugadores registrados y que culmina cada año en un gran torneo llamado FinalCup en la **Gamergy** de Madrid IFEMA. *www.lvp.es*



ESL La liga europea más importante y la más antigua del mundo, con categorías desde amateur hasta profesional. Las clasificatorias son online y tienen campeonatos para varios juegos, aunque el más importante es el **ESL One Cologne** de **«Counter Strike: Global Offensive»**. *play.eslgaming.com/spain*



THE INTERNATIONAL El campeonato anual de **«DOTA 2»** patrocinado por Valve, que a su vez es el que más dinero mueve de forma individual en el circuito de los eSports. Está compuesto de 16 equipos y Valve decide quién participa en él. Suele tener lugar en agosto. *www.dota2.com/international*



LEAGUE OF LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP Al campeonato mundial de **«League of Legends»** solo llegan los tres equipos por continente que más puntos hayan acumulado durante la Temporada de turno de la **Championship Series.** *worlds.lolesports.com/es_ES*



LOS eSports HAN ENCUMBRADO AL PC

El deporte del siglo XXI

Es un hecho consumado que los eSports son un fenómeno mundial, que no solo mueve millones de dólares y de jugadores, sino que ha transformado nuestra forma de jugar y ha demostrado que el PC es la mejor plataforma para ello.

Si algo caracteriza ahora mismo el mundo de los videojuegos es que es un lugar más social que nunca. Ya sea porque jugamos online juntos, comentamos las cosas en redes sociales o vemos a otros jugadores hacer de las suyas en **Twitch** o **YouTube**, nadie puede poner en duda que la comunidad del videojuego está más conectada y unida que nunca. Por eso a nadie le extraña el auge de los **eSports**, esto es, de las competiciones de **jugadores profesionales** de videojuegos, que se celebran en estadios que no envidian nada a los de fútbol y que reúnen a miles de personas en directo, y a millones más a través de Internet.

Hace unos años, sin embargo, los **eSports** eran algo marginal. Hace una década existían campeonatos de muchos juegos, principalmente de shooters, como **«Quake 3»** o **«Counter Strike»** y, por supuesto, de **«StarCraft»**, que en Corea era un fenómeno impresionante y que ya movía dinero. Con la proliferación del Internet de banda ancha, de los multijugadores online y de plataformas de streaming de vídeo, la popularidad de los **eSports** no ha hecho más que aumentar.

Gracias a **Twitch** y **YouTube** como plataformas, a compañías como **Blizzard** y **Valve**, que ahora mismo dedican muchos recursos a la popularización de sus juegos pensados con los eSports en mente; y, por supuesto, a los jugadores profesionales que entrenan horas al día, es posible disfrutar de ciertos videojuegos como un deporte más.

Nuevos deportes, nuevos atletas

Es innegable que gran parte de la popularidad de **«League of Legends»**, **«DOTA 2»**, **«Counter Strike»**, **«StarCraft II»**,



«Hearthstone», «Heroes of the Storm», «Smite», «World of Tanks» y de muchos otros radican en que hay mucha gente viendo cómo otros jugadores mejores que ellos juegan y hacen cosas que no están a su alcance. De hecho, cada vez es más normal que un jugador conozca un juego a través de los **eSports** y se enganche a posteriori a él o, incluso, que vea los campeonatos pero él mismo no juegue. Al fin y al cabo, ¿cuántas personas que ven fútbol lo juegan después? Esto es exactamente lo mismo.

Alrededor de todo este fenómeno, por supuesto, se mueve mucho dinero. No habría otra forma de sustentarlo si no fuera así. No solo hablamos de **Riot, Valve, Blizzard** y demás empresas que ganan dinero con las microtransacciones de sus juegos **free to play**, sino de los equipos de jugadores profesionales que se mueven por el mundo ganando campeonatos, de las marcas que pagan por la publicidad de los polos de estos atletas o de los usuarios que pagan suscripciones a los canales individuales de sus jugadores favoritos y sustentan directamente que puedan seguir compitiendo. Eso sí, todo el mundo dentro de los eSports ambiciona lo mismo: **alzarse** con alguno de los premios por ganar un campeonato mundial.

Aunque en otros deportes parece que lo primero en lo que se piensa cuando se gana una copa del mundo es en la reputación y en el prestigio, los **eSports** son más prácticos. Ganar **The International**, el principal campeonato de **«DOTA 2»**, significa embolsarse 6,6 millones de dólares (5,8 millones de euros).

Es el torneo con el premio más alto, pero los demás no se quedan atrás y año tras año acumulan más dinero, pues el fenómeno no para de crecer. Y aunque estos campeonatos suelen ser eventos anuales, cada vez son más las ligas y torneos que surgen por todo el mundo y que se pueden jugar tanto online como de forma presencial, si eres realmente bueno.

Así que si piensas que los **eSports** son una pérdida de tiempo, piénsatelo de nuevo. No hay nada de malo en ver cómo un jugador que ha dominado un juego se enfrenta a alguien a su altura por ver quién es mejor. Es lo que se hace en cualquier deporte. Ver el Eurobasket por la tele está muy aceptado, así que ¿qué hay de malo en ver la **Liga de Videojuegos Profesional** en tu ordenador? **B.L.**

> “Los eSports mueven millones de dólares y de jugadores a nivel mundial, sólo en PC”

SABÍAS QUE...

- **Según las estadísticas de Steam**, «DOTA 2» mueve una media de 1,2 millones de jugadores diarios.
- **«League of Legends» ha generado mil millones de dólares** en microtransacciones durante 2014 según
- **The International 2015 ha repartido más 18 millones de dólares** en premios, según su propia web.
- **Riot ha conseguido 32 millones de espectadores** durante la Tercera Temporada de «League of Legends».
- **Según esportsearnings.com, Evil Geniuses** es el equipo profesional que más dinero y torneos ha ganado (11,2 millones de dólares en 469 torneos) y el que participa en más juegos diferentes (9).

LOS JUGADORES QUE MÁS GANAN

Un auténtico forofo de un juego suele seguir el proceso de principio a fin, tiene un equipo favorito y también sus jugadores predilectos.



UNIVERSE, DOTA 2 Este jugador estadounidense -su nombre real es Saahil Arora- ha ganado junto con su equipo **Evil Geniuses** varios torneos de **«DOTA 2»**, entre ellos el **The International 2015**. Se estima que ha ganado durante toda su carrera $1,963,128.



FAKER, LEAGUE OF LEGENDS Este joven coreano que lidera el equipo **SK Telecom T1** es considerado el mejor jugador de **«League of Legends»**, de ahí que sea el profesional que más ha ganado individualmente con el juego de Riot: se estima en 311,650 dólares.



MC, STARCRAFT II Su nombre real es Jang, Min Chul y dejó el circuito profesional de **«StarCraft II»** en 2015, pero no antes de acumular personalmente $493,936 dólares. Era reconocido como uno de los mejores jugadores de **Protoss** del mundo.



FIREBAT, HEARTHSTONE Aunque los torneos del juego de cartas de Blizzard aún escasean -comparados con otros juegos-, este joven estadounidense llamado James Kostesich ya ha ganado más de 144,440 dólares. Es el miembro destacado del **Team Archon** y ganó el campeonato de **BlizzCon 2014**.

■ Liga más importante: League of Legends World Championship ■ Comunidad recomendada: salsalol.com ■ Compite en: lvp.es/juego/3



LEAGUE OF LEGENDS

■ Género: MOBA ■ Compañía: Riot Games ■ ¿Se puede jugar solo?: Sí ■ Barrera de entrada: Media INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Posiblemente, **«League of Legends»** fuera la punta de lanza del auge de los **eSports**, aunque ya en sus orígenes había campeonatos y una comunidad enorme dispuesta a ver torneos e idolatrar a ciertas figuras. Hablamos de los tiempos de **«DOTA»**, o **«Defense of the Ancients»**, el mod de **«WarCraft»** que posteriormente daría paso a lo que hoy conocemos como los MOBA y de donde salieron los creadores tanto de **«League of Legends»** como de **«DOTA 2»**, el juego de **Valve**.

Puesto que **«League of Legends»** funcionaba a tope en 2009, fue de los primeros juegos con torneos y ligas que aprovechaban la potencia de Internet para crear experiencias multijugador más intensas y también para emitirlas. El primer **«League of Legends» World Championship** tuvo lugar en 2011, en Finlandia, donde el juego es un fenómeno.

Campeones a punta de pala

«League of Legends» se encuentra en un punto intermedio entre la sencillez de **«Heroes of the Storm»** y los avanzados sistemas de **«DOTA 2»**, pero sigue siendo el que más comunidad tiene y, normalmente, el que más usuarios conectados en **Twitch** emitiendo partidas, dando consejos sobre cómo jugar o participando en clasificatorias para torneos.

La liga más destacada es la oficial, la **Championship Series**. Nació en 2012 y de ella salen los 20 equipos (10 europeos, 10 americanos) que participan en la **World Championship**. En Asia, tienen torneos propios, como el **Champions Korea**, país donde es un fenómeno que se emite por TV. De hecho, **SK Telecom T1** es uno de los principales equipos del mundo de **«League of Legends»** y fue fundado por la cadena de TV del mismo nombre.

EQUIPO DESTACADO

COUNTER GAMING LOGIC Es uno de los equipos más populares de **«League of Legends»**, no solo por sus victorias -son los campeones de la **Championship Series 2015**- sino también por sus polémicas y trifulcas con otros equipos. Uno de sus jugadores, **ZionSpartan**, fue vetado de este último torneo, por ejemplo.





La principal baza de «League of Legends» es que fue el primer juego en aparecer dentro del género de los MOBA contemporáneos. De ahí proviene su inmensa popularidad y rentabilidad.



Podemos situar el juego de Riot en una dificultad media, pues no tiene tantos sistemas de tienda y habilidades como «DOTA 2» ni es tan sencillo globalmente como «Heroes of the Storm».

■ **Liga más importante:** The International ■ **Comunidad recomendada:** playdota.com/forums ■ **Compite en:** play.eslgaming.com/dota2

DOTA 2

■ **Género:** MOBA ■ **Compañía:** Valve ■ **¿Se puede jugar solo?:** Sí ■ **Barrera de entrada:** Alta
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Si **«League of Legends»** es el rey de los MOBA y está a medio camino entre lo fácil y lo difícil, al menos en lo que al jugador normal respecta, **«DOTA 2»** es una evolución de esa forma de entender el género. Alguien poco iniciado quizá no los supiera diferenciar, pero en los detalles es donde está la magia de este juego de **Valve**. que también fue desarrollado con ayuda de algunos de los modders de **«Defense of the Ancients»**, de ahí el nombre.

Valve lo ha apostado todo con este juego y atrae a muchísimos equipos profesionales dado que su principal torneo, **The International**, va aumentando año a año la cifra de millones que ofrece en premios. Este año, el total era 18 millones de dólares, de los cuales más de 6 iban al equipo vencedor. Por desgracia, la barrera de entrada con este juego es muy alta porque es muy complejo de por sí y porque llegar a tener un buen nivel exige mucho, mucho tiempo.

El niño bonito de Valve

Recientemente, **Valve** ha anunciado la actualización **Reborn** para **«DOTA 2»**, que no solo lo actualiza al motor **Source 2** –es el primer juego de la compañía en usarlo– sino que introduce una millonada de mejoras que los jugadores llevan tiempo pidiendo. No son pocos los que dicen que han conseguido mejorar un juego que, de por sí, ya era muy bueno y adictivo.

Muchos de los añadidos de esta actualización están pensados para mejorar la integración con ligas y competiciones y con canales de emisión, así que os podéis imaginar que a **«Half-Life 3»** le queda mucho tiempo por delante dados los enormes ingresos que genera este juego tanto para **Valve** como para los equipos a su alrededor.

Si hay que destacar ahora mismo un juego por encima del resto en el circuito de los **eSports**, sin duda, ese es **«DOTA 2»**.



«DOTA 2» llegó más tarde que «League of Legends», pero antes que «Heroes of the Storm», y su éxito de público reside en su complejidad, algo que atrajo directamente a muchos jugadores de «League of Legends».

EQUIPO DESTACADO

EVIL GENIUSES Es el equipo más victorioso en estos momentos, pero en **«DOTA 2»** es difícil elegir un solo equipo por encima del resto porque hay mucha variedad y competitividad. Hay clásicos como **Na'Vi**, protagonistas en parte del documental Free To Play, que nunca mueren; y también jóvenes promesas como los chinos de **LGD**.





Para vencer en «DOTA 2» es fundamental tirar de la tienda con sabiduría y velocidad, pues los objetos no solo te ayudan a curarte o aguantar el chaparrón sino que te dan mucha más potencia.



Los mapas de «DOTA 2» también son muy interesantes, pues plantean más retos que los que otros MOBA, aunque cumplir objetivos secundarios es más importante en «Heroes of the Storm».

Liga más importante: ESL One Cologne **Web recomendada:** blog.counter-strike.net/es **Compite en:** play.eslgaming.com/counterstrike/csgo

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Género: FPS **Compañía:** Valve **¿Se puede jugar solo?:** No
Barrera de entrada: Muy alta **INTERÉS:**

A menos que hayas estado en una cueva con los oídos y los ojos tapados durante los últimos 15 años, seguramente sepas qué juego es **«Counter Strike»**. Posiblemente, también sepas que es uno de los primeros videojuegos en torno a los que se organizaron campeonatos internacionales con jugadores profesionales, aunque por aquel entonces, los premios no eran tan grandes como lo son hoy en 2015. Aunque aún se juega bastante a la versión **Source** de **«Counter Strike»**, la mayoría de campeonatos giran en torno al más moderno **«Global Offensive»**, y **Valve** también mueve muchísimos hilos para que sea un juego importante en los **eSports**, aunque su juego predilecto siga siendo **«DOTA 2»**.

El eterno clásico

Por su carácter de FPS, es verdad que **«Counter Strike»** no tiene tantos seguidores como **«Call of Duty»** o **«Battlefield»**, pues estos arrasan en consolas, pero en PC y en los **eSports**, sigue siendo el rey con diferencia. Su torneo más destacado es el **ESL One de Colonia**, pues **Valve** prefiere no organizar un evento propio, y alrededor de él hay decenas de ligas nacionales e internacionales y muchos eventos, como la **Electronic Sports World Cup o la CEVO Pro League**.

Posiblemente, ver campeonatos de **«Counter Strike Global Offensive»** no sea tan intenso y tan atractivo para las masas como los MOBA porque solo se puede ver la partida a través de los ojos de una persona o ir saltando entre varias, pero en parte ahí reside también su atractivo. Este juego siempre se ha caracterizado por los reflejos a la velocidad del relámpago y por saber usar las armas adecuadas y los pequeños trucos del mapa en tu favor, y por eso sigue dando gusto ver cómo alguien oculto consigue cargarse a todo un equipo que se ha confiado mucho.

Además, **«Counter Strike»** es una antigualla del mundo de los videojuegos y ver que sigue tan vivo entre la gente joven es reconfortante.

EQUIPO DESTACADO

FNATIC Que se pronuncia 'Fanatic', es uno de los equipos que más fama acumula a día de hoy, y eso que llevan en el circuito **«Counter Strike»** "sólo" desde 2010. Desde sus comienzos estuvieron siempre en los podios, pero desde que dieron el salto a **«Global Offensive»** en 2012 y empezó a dirigirlos **Markus "pronax" Wallsten**, son intratables. Acaban de ganar el **ESL One de Cologne**.





El modo más habitual en los campeonatos de eSports es el de "Desactivar la bomba", aunque de vez en cuando se hace alguna partida a otros modos menos fáciles de evaluar.



Casi todo el mundo ha jugado alguna vez a «Counter Strike», ¿pero cuántos jugadores son realmente buenos? Los profesionales dominan las particularidades del control de este juego con una maestría asombrosa.

■ **Liga más importante:** Hearthstone World Championship ■ **Web recomendada:** hearthstonesp.tv ■ **Compite en:** lvp.es/juego/2



Observar tácticas en vídeos y streamings de profesionales que han invertido horas en consolidar sus mazos y estrategias es la mejor manera de aprender.



La popularidad del juego de cartas de Blizzard ha sorprendido hasta al estudio. Nació como proyecto secundario y se convirtió en un hit milmillonario.

HEARTHSTONE

■ **Género:** Cartas ■ **Compañía:** Blizzard ■ **¿Se puede jugar solo?:** Sí
■ **Barrera de entrada:** Baja **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

No hay mucho que podamos contaros sobre **«HearthStone»** que no sepáis ya. Aunque nació como un proyecto menor dentro de **Blizzard**, lo enganchados que estaban sus propios desarrolladores pronto evidenció que tenían entre manos algo realmente bueno, y así fue. En cuanto lo lanzaron como beta, la comunidad respondió al instante y se creó un nuevo **eSport** casi antes de que el juego se lanzara oficialmente.

Cartas de leyenda

Es posible que **«HearthStone»** sea el **eSport** más natural de todos. Al fin y al cabo, ¿quién no ha visto a su familia echar una partida de chinchón en la piscina durante una tarde de verano? Esto es algo parecido, solo que en lugar de tus padres y tus tíos, tienes a héroes de la saga **«WarCraft»**, los combates son uno contra uno y, en lugar de la sota de bastos, tienes magos, enanos, goblins, guerreros y toda la parafernalia que existe en torno a la gran saga.

En cierto modo, **«HearthStone»** ha terminado por fagocitar a **«WarCraft»**, que **Blizzard** tiene bastante olvidado como juego de estrategia y va camino de acabar con el modelo de negocio de la compañía tal y como lo conocemos. Si ganan millones con un juego que les ha salido tan barato desarrollar, que es gratuito para el jugador y que está en todos los dispositivos, PC, tablets y móviles, ¿por qué molestarse en hacer otra gran superproducción que cuesta millones, exige años de trabajo y no sabes si va a triunfar?

Sea como fuere, existe cierto gusto en observar cómo dos jugadores intentan sobreponerse el uno al otro con cartas a cada cual más potente, durante turnos en los que parece que el maná que consume cada carta no es nunca suficiente y donde se pueden crear situaciones realmente épicas si alguien comete un error o si llega esa carta perfecta que un jugador estaba esperando y que puede transformar toda la partida de un solo golpe.

Sí, hay mucha estrategia en **«HearthStone»**, pero saber que el azar siempre tiene algo que ver con tu victoria hace que sea especial, a la par que entretenidísimo de jugar y observar; y su comunidad es tan activa que todas las semanas se ve algún enfrentamiento épico por **YouTube** o **Twitch**.

JUGADOR DESTACADO

KOLENTO Ya hemos dicho que **Firebat** es uno de los jugadores más ampliamente conocidos en el circuito de **eSports** de **«HearthStone»**, pero **Kolento** no se queda lejos. Nacido en Ucrania, forma parte del equipo **Cloud9** y se pasó de **«World of Tanks»** a **«HearthStone»**, donde ha alcanzado mucha fama mundial.





■ **Liga más importante:** World Championship Blizzard ■ **Web recomendada:** sc2-esp.com ■ **Compite en:** play.eslgaming.com/starcraft

STARCRAFT II

■ **Género:** Estrategia en tiempo real ■ **Compañía:** Blizzard ■ **¿Se puede jugar solo?:** Sí
■ **Barrera de entrada:** Media **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

No hay discusión a la hora de datar el origen absoluto de los **eSports** tal y como los conocemos hoy. El culpable es **«StarCraft: Broodwar»**, pues el juego de **Blizzard** se convirtió en un fenómeno en Corea hasta el punto de que había dos canales de televisión pensados única y exclusivamente para emitir partidas de este videojuego y, de allí, se extendió al resto del mundo. La popularidad de este juego sigue siendo altísima hoy en día por allí, y no es broma.

«StarCraft II» no iba a ser menos, y aunque hubo detractores de sus cambios, el circuito de profesionales dio el salto rápidamente de un juego a otro y desde el mismo 2010 se empezaron a organizar eventos, ligas y campeonatos para ver quién era el señor absoluto de la estrategia en tiempo real.

Zerg rush hasta en la sopa

Ahora mismo, es cierto que los MOBA se han comido la popularidad no solo de los RTS en general, sino del circuito profesional de **«StarCraft II»**. No son pocos los jugadores que han cambiado de juego a **«League of Legends»** o a **«DOTA 2»**, para ganar más dinero. Por fortuna, **Blizzard** sigue apoyando el juego con precios suculentos y hay muchos profesionales jugándose el tipo en el **World Championship Series de «StarCraft II»** y los dedos con tantas pulsaciones por minuto.

A diferencia de los MOBA, donde se siguen personajes fáciles de diferenciar, **«StarCraft II»** funciona en torno a la masa hipnótica de unidades que se acumulan y en torno a la micro y la macro gestión de unidades y recursos, términos que pueden parecer muy complejos y que lo son a la hora de jugar, pero que cuando estás mirando a otros con un buen locutor explicando qué ocurre, es genial.

¡Ah!, la figura del locutor de **«StarCraft II»**, otro aspecto muy importante dentro de esta comunidad que jamás se valora lo suficiente y que, por desgracia, no se hace apenas en España.

JUGADOR DESTACADO

KIM "HERO" JOON El coreano es ahora mismo uno de los jugadores más pujantes de **«StarCraft II»**, no solo por jugar con **Protoss**, algo que siempre resulta curioso, sino porque ha aparecido casi de la nada para dejar en mal lugar a las leyendas **Impact**, **MvP** o **Zest**. Oh, es muy importante no confundirlo con **HerO**, otro gran jugador de **«StarCraft II»**.





Parte de la habilidad de los profesionales de «StarCraft II» reside en estar pendiente de varios ejércitos y controlar el rendimiento de edificios en el mapa.



Cada raza es un mundo y no son pocos los pros que tienen su preferencia clara. Eso sí, usarlas todas bien es fundamental para poder plantear una buena defensa.



■ **Liga más importante:** World Championship Grand Finals ■ **Comunidad recomendada:** es.wot-life.com ■ **Compite en:** play.eslgaming.com/worldoftanks

WORLD OF TANKS

■ **Género:** Estrategia online ■ **Compañía:** Wargaming ■ **¿Se puede jugar solo?:** No ■ **Barrera de entrada:** Media **INTERÉS:** ■■■■■■■■

Para cerrar, no está de más hablar de un juego diferente. No todo son MOBA, shooters o estrategia en tiempo real. También hay juegos de tanques como **«World of Tanks»**, quizá no tan mundialmente conocido como otros de esta lista, pero en los países del Este es un fenómeno imparable.

Pesos pesados

Un juego online en el que se pelean tanques por ver quién destruye antes al oponente es muy particular, y sus combates también. Atacar a distancia a veces es una buena estrategia, igual que intentar rodear entre varios a un enemigo haciendo uso de los montes y los árboles para ocultarse y evitar impactos directos, pero, como siempre, las estrategias están para romperse. Además, al ser un juego en el que las competiciones ocurren de seis en seis, es habitual que haya desequilibrios en los equipos a la primera de cambio, así que tensión y acción están aseguradas.

Para aquellos que no disfrutan tanto de ver a héroes y campeones pegándose en un campo de batalla enano, **«World of Tanks»** es simplemente perfecto. Es una lástima que aún no haya una gran comunidad, porque ha habido batallas alucinantes, pero al menos desde **Wargaming** están lanzando premios bastante altos en proporción, y eso poco a poco está animando a los grandes equipos. Por ejemplo, **Na'Vi** o **Liquid**, dos de los más grandes equipos de **eSports** del mundo, ya tienen sus grupos de jugadores de **«World of Tanks»**, y no les va nada mal.

Esa es la gran ventaja de este juego; al ser más pequeño es posible destacar si si los profesionales se lo toman en serio, y es tan diferente al **eSport** típico que puede atraer otro tipo de perfiles de jugadores.



«World of Tanks» puede parecer un juego demasiado caótico para los eSports, pero es que precisamente eso es lo que lo hace tan atractivo.



Ningún otro juego pone tan caro dominar el terreno. La diferencia entre ganar o perder puede ser estar en lo alto o en lo bajo de una colina algo traicionera.

EQUIPO DESTACADO

HELLRAISERS El equipo del que más se habla tras su victoria en los **Grand Finals** de la liga **Wargaming.net**. Es un equipo muy variado, con rusos, bielorrusos y ucranianos. Otro equipo importante es **Na'Vi**, más conocidos por su equipo de **«StarCraft II»**, pero que ganaron el **World Championship de 2014** de **«World of Tanks»**.



ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

¡Es el indie del momento gracias la popularidad que ha conseguido en PlayStation 4! De salir solo en PC, el juego de Psyonix quizá hubiera llamado menos la atención -pese a que la versión es aún mejor- pero ya no hay quien detenga el fenómeno.

ROCKET LEAGUE

Partidos locos y carreras. ¡La fórmula más explosiva!

Género: Acción / Velocidad **Idioma:** Inglés **Estudio:** Psyonix
Disponible: Steam **Precio:** 19,99 € **Web:** *rocketleague.psyonix.com*
INTERÉS:

En apenas dos meses, desde su lanzamiento, «Rocket League» ha superado el millón de unidades vendidas, entre las descargas de PS4 y PC. Psyonix no ha dejado de trabajar en nuevos contenidos y ha abordado ya adaptaciones del juego a otros formatos. «Rocket League» ha sido la gran sorpresa de este pasado verano. Sin embargo, todo el que ha podido disfrutarlo se explica fácilmente el éxito de Psyonix. Una jugabilidad directa, endiabladamente adictiva que,con una física realista, combina los partidos de fútbol, con batallas de coches.

¿Una idea descabellada? Desde luego, pero funciona y, además, tampoco es nueva. «Rocket League» es heredero de «Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars» , un juego que salió en 2008 para PS3 y que alcanzó un moderado éxito. La nueva entrega supera a aquél en todos los aspectos, brindándonos partidas vertiginosas y fluidas con hasta cuatro jugadores. ¡Tienes que probarlo!



El juego y en especial el DLC «Supersonic Fury» contemplan infinidad de opciones de personalización.



¿Imaginas jugar un partido con coches de RC y un balón de playa? Así es «Rocket League».



Para animar aún más los partidos, los coches van armados y equipados con toda clase de extras.

EN CAMPAÑA
LOS MÁS INTERESANTES PROYECTOS DE CROWDFUNDING

EVERSPACE

El veterano estudio alemán de Rockfish, conocido por su éxito «Galaxy on Fire», ha vuelto a la carga con un proyecto que acaba de arrancar pero va viento en popa en la plataforma Kickstarter. Se trata de «Everspace», un juego de acción individual que ofrecerá combate espacial en una campaña de desarrollo no lineal, basada en la generación aleatoria. Si estás pensando en darle tu apoyo, visita su web y convéncete.

everspace-game.com

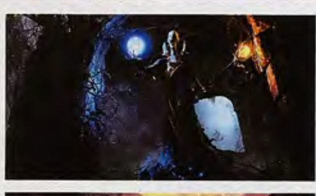


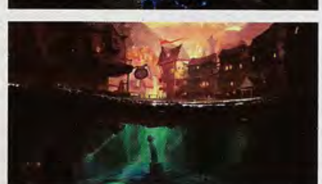


THE BARD'S TALE IV

Si has pasado este mes por Retromanía, habrás visto que recordamos el celebrado remake que hizo inXile, hace una década, de su éxito «The Bard's Tale». Recientemente, el estudio ha conseguido notoriedad con «Wasteland 2» y «Torment», pero también ha retomado aquel clásico JDR de magia y espada, tan característico por su agudo humor. La nueva entrega, «The Bard's Tale IV», ha conseguido superar sus primeros objetivos de financiación y cada vez tiene mejor pinta.

bardstale.inxile-entertainment.com





Micromanía sigue siendo en esencia la misma revista, esta nueva sección hereda las temáticas que antes podías encontrar en la Comunidad. Con vosotros, Micromanía comparte ya una comunidad de jugadores en micromania.es y en las redes sociales. Sin embargo, no hemos querido prescindir de todos estos contenidos que, más allá de los lanzamientos convencionales, también enriquecen la oferta de entretenimiento del PC: los indie, los mods, el free-to-play, los DLC, el merchandising... Antes contemplábamos todo ello en la Comunidad desde la perspectiva de los géneros, pero las líneas que los delimitan son hoy casi siempre difusas. Así que cambiamos de prisma de los géneros para atender al tipo de contenido. ¡Esperamos que os guste!

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

BLUES & BULLETS

Vive una cautivadora trama con tiroreos y sabor a cine negro

Género: Acción / Aventura (por episodios) **Idioma:** Castellano (textos y voces) **Estudio:** A Crowd of Monsters **Disponible:** Steam **Precio:** 19,99 € (Episodios 1 a 5) **Web:** *www.bluesandbullets.com* **INTERÉS:**



Si te atraen las aventuras detectivescas pero en ellas echas de menos la acción, «Blues & Bullets» es perfecto para ti. Fruto del premiado estudio español A Crowd of Monsters, el juego se inspira en el personaje histórico de Elliot Ness, perseguidor del famoso gánster Al Capone, reinterpretando la relación que surge entre ambos antagonistas. Así, pesquisas, resolución de puzles, secuencias de disparos y decisiones mediante "quick time events" se suceden en una trama con inesperados giros. Todo ello te engancha, envolviéndote en una atmósfera densa y maravillosa.

COSMONAUTICA

El espacio es un mercado sin límites... ¿Quieres conquistarlo?

Género: Estrategia / Gestión **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio:** Chasing Carrots **Disponible:** GOG, Steam, Humble Store (PC), App Store, Google Play **Precio:** 14,99 € **Web:** *cosmonautica.com* **INTERÉS:**



La generación aleatoria de contenidos que Chasing Carrots ha desarrollado para «Cosmonautica» se traduce en un universo casi ilimitado en el que extender un imperio comercial. Subes a bordo de un crucero intergaláctico como un miembro más de la tripulación... Pero pronto surgirán oportunidades para mercadear aquí y allá y medrar para escalar en el escalafón. El objetivo es convertirse en un famoso y adinerado capitán. Claro que si fuera fácil, cualquier podría... Tendrás que ser astuto negociando y lidiar con la tripulación. El humor y los desafíos están garantizados.

PIXELMANÍA

OLLI OLLI 2: WELCOME TO OLLIWOOD



Vuelve a subirte en el skate con el nuevo «Olli Olli» para recorrer plataformas y superar obstáculos. Por 14,99 €, ofrece la misma acción arcade con aire retro, pero más radical y añadiendo un editor de niveles.
www.roll7.co.uk

UBERMOSH



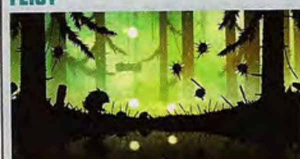
¡Arcade 2D, simple y vertiginoso con inspiración ciberpunk! ¿Has visto a los Jedi parar disparos con sus sables láser? Pues aquí también usas tu espada para rechazar balas... Por 3,99 €, a ver qué tal andas de reflejos.
www.ubermosh.com

INK



Un juego con tan escueto título, tiene que ser minimalista, ¿no? Cierto, su jugabilidad lo es, aunque tiene su miga, no creas... ¡Pinta para explorar cada nivel y hallar la salida! El reto está a la venta por 4,99 €.
store.steampowered.com

FEIST



Tienes que atravesar un bosque misterioso y melancólico... Pero cuando te topas con las criaturas que lo habitan, la acción se vuelve trepidante y brutal. ¡Por 14,99 €, lo que dan de sí unos píxeles bien puestos!
playfeist.net

Explorando los proyectos en desarrollo que ya son jugables, nos encontramos con una mansión encantada en el acceso anticipado de «Dead Realm». ¿Cómo resistir la tentación de entrar? Si te atreves a hacerlo, prepárate para una buena dosis de sustos.

DEAD REALM

Acción terrorífica para compartir

Género: Aventura **Idioma:** Castellano (textos) **Estudio/compañía:** Section Studios / 3Blackdot **Disponible:** Steam **Precio:** 14,99 €
Web: *deadrealmgame.com* **INTERÉS:**

Una vez cruces el umbral, no hay vuelta a atrás. Estarás encerrado en la tenebrosa mansión encantada que un día fue habitada por un tal Huxley, magnate de la electricidad y que, un siglo atrás, asesinara a toda su familia y sus empleados. La mansión, de hecho, pertenece ahora al reino de los muertos. Claro que, en «Dead Realm» también puedes convertirte en un fantasma para aterrorizar a los incautos que se atrevan a pisarla. ¿Qué papel te gusta más?

Humano o fantasma

Section Studios ha querido combinar la acción multijugador online con las escenas terroríficas de un "survival horror". Un gran desafío, teniendo en cuenta que los jugadores actúan libremente en cada encuentro y, por lo tanto, el juego no puede controlar totalmente las circunstancias que los envuelven. Sin embargo, la cosa funciona... ¡Y cómo! Todo en «Dead Realm» está pensado para que hacer saltar a tu corazón. La genial ambientación unida al comportamiento impredecible de jugadores humanos es una mezcla explosiva. A la espera de la versión final, el juego promete.



¿Acción multijugador y survival horror, todo en uno? «Dead Realm» es un juego inusual, y combina con acierto dos géneros en apariencia divergentes.









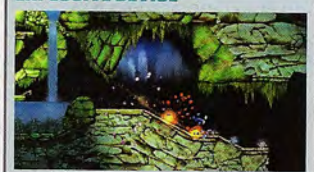
DEMOS

CROOKZ - THE BIG HEIST



Coincidiendo con el lanzamiento de «Crookz» Skilltree Studios también nos invita a poner a prueba nuestro talento criminal, planificando y llevando a cabo el atraco a un banco a ritmo de funky.
www.crookz-game.com/en/

RED FUSE: ROLLING EXPLOSIVE DEVICE



¿Qué tal se te da manejar explosivos? La demo de «Red Fuse» pone en tus manos el detonador para crear y controlar reacciones en cadena haciendo estallar artefactos explosivos para abrir brechas.
www.meteorshock.com

TSIOQUE



Si quieres jugar una aventura gráfica con el aire de los clásicos de los 90, dale una oportunidad a la demo de Tsioque. Está en inglés, pero a poco que entiendas no te costará seguirle el hilo, ni los chistes.
www.tsioque.com

DIARIO DE DESARROLLO

JUST CAUSE 3



Hasta el lanzamiento de la ambiciosa entrega de «Just Cause» Avalanche Studios tiene previsto publicar una serie de capítulos que irán mostrando características destacadas del juego e hitos en su desarrollo: física, personajes, jugabilidad... Son interesantes e incluyen subtítulos en Castellano.
Canales: *Youtube «Just Cause 3» y «Koch Media».*

MASTER OF ORION



Como es costumbre en Wargaming, el desarrollo del proyecto «Master of Orion» también puede seguirse a través de un diario de desarrollo que va por su tercera entrega. Una oportunidad para conocer las claves en la reinvención del clásico de hace dos décadas. Y, por supuesto, traducido.
Canal: *Youtube «Master of Orion»*

WITCHER III MOD TOOLS



Aunque la aparición del kit de herramientas para mods en «The Witcher 3» es muy reciente, ya existen creaciones muy interesantes, con retoques de gráficos y detalles de personalización, tutoriales... Si quieres probar los mods o te decides por crear los tuyos propios no dejes de pasar por Nexusmods.
Portal: *www.nexusmods.com/witcher3/*

Si consigues sobrevivir al holocausto zombi de «Dying Light», relájate... La primera gran expansión del juego, «The Following» está en camino. Cuando llegue será mejor que te pille descansado porque promete ser trepidante y brutal.

DYING LIGHT: THE FOLLOWING

Una nueva aventura al gusto de los jugadores

Contenido: Expansión **Género:** Acción **Idioma:** Castellano **Estudio/compañía:** Techland **Disponible:** Por determinar **Web:** *dyinglightgame.com* **INTERÉS:**

Todavía es pronto para que Techland se haya querido comprometer con una fecha, pero «The Following» concentra todos los esfuerzos de la compañía. Y es que no es poca cosa lo que tienen entre menos. La idea es desarrollar una expansión gigantesca que extienda el hilo argumental de «Dying Light» y, además, contenga un buen puñado de ideas sugeridas por los fans del juego. Un mapa enorme, vehículos buggie para recorrerlo y una jugabilidad ampliada. Hay que seguirle la pista... ¿Nos hará esperar mucho?







Los buggies en «The Following» no son un capricho de los desarrolladores. Serán muy necesarios para poder recorrer el inmenso territorio de la expansión.

D.A. INQUISITION: INTRUSO

Un gran epílogo para «Dragon Age»

Contenido: Expansión **Género:** Rol **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** BiowWare / EA
Precio: 14,95 € **Web:** *www.dragonage.com*
INTERÉS:

Después de la enorme mazmorra «Descenso», BioWare acaba de estrenar «Intruso». Se trata de una expansión que sirve como colofón para «Dragon Age: Inquisition». Está ambientada dos años después de los sucesos de la campaña principal y nos permite decidir el destino de la Inquisición y atisvar el futuro de Thedas.



BATGIRL: PROBLEMAS FAMILIARES

Un prólogo con nueva heroína

Contenido: DLC **Idioma:** Castellano **Estudio/compañía:** Rocksteady / Warner Bros.
Precio: 6,99 € **Web:** *www.batmanarkhamknight.com*
INTERÉS:

El primer contenido descargable para «Batman Arkham Knight» llega con una aventura que nos descubre al ya conocido personaje de cómic Batgirl. La misión consiste en el rescate de Jim Gordon, comisario de Gotham y aliado de Batman, destacando la nueva función de pirateo a distancia. Te durará un par de horas.



MODS

GRAND THEFT AUTO V IRON MAN

En el enorme «Grand Theft Auto V» puedes hacer muchas cosas arriesgadas, pero... ¿Te imaginas poder disponer de las armaduras de "Iron Man"? Así sí que podrías campar por tus respetos. Pues eso es lo que te ofrece "IronmanV": un set con los distintos modelos de armadura del excéntrico Tony Stark.



gtaxscripting.blogspot.com.es (IronmanV)

CITIES SKYLINE CITYCOPTER

No has visto bien tu ciudad si no las contemplado desde el aire. Para eso lo mejor es un paseo en helicóptero, justo ló que nos ofrece "City Copter". Aunque se encuentra todavía en fase alpha, el mod es bastante funcional y permite ya sobrevolar fácilmente los escenarios del juego.



steamcommunity.com/sharedfiles (Cities: Skylines)

DYING LIGHT CLIMB DOWN TO 21 - ARCADE MADNESS

El juego de Techland es uno de los que más desarrollo amateur está generando, con incontables mods. Uno de los más populares es Climb Down to 21, un breve desafío de supervivencia en la que debemos recorrer pasadizos para encontrar un tesoro familiar, una estatuilla dorada, evitando muchos peligros.



steamcommunity.com/sharedfiles/ (Dying Light)

Aunque los free-to-play de entrada no te cuesten nada, sí necesitas tu valioso tiempo para explorarlos y aquí podemos recomendarte los títulos que -pensamos- merecen más atención. ¿El éxitazo de Carbine Studios «Wildstar» te parece un buen comienzo?

WILDSTAR

Salto al modelo free-to-play

Género: Rol / Acción **Idioma:** Castellano (textos y voces) **Estudio/compañía:** Carbine / NCSoft **Web:** *www.wildstar-online.com/en/freetoplay* **INTERÉS:**



El año pasado, la fantasía futurista de «Wildstar» logró convocar a una enorme cantidad de jugadores para explorar el remoto planeta que da nombre al juego. Con el soporte de NCsoft, este ambicioso mundo persistente de ciencia ficción apareció en nuestro país de manos de Koch, en una producción por todo lo alto, localizada y gigantesca en cuanto a contendio y matices, posibilidades de progreso para nuestro personaje y desafíos.

Actualizado y mayor

Durante los meses que «Wildstar» ha mantenido su modelo comercial original, mediante suscripción, el juego ha evolucionado con actualizaciones de contenido periódicas y numerosos eventos. Pero ahora, además de afrontar la conversión a la modalidad free-to-play con una gran cantidad de ajustes, Carbine prepara la mayor actualización de «Wildstar» contenidos hasta la fecha. Los cambios están enfocados a facilitar la entrada de nuevos jugadores y recompensar a los ya veteranos. ¡Aún más grande!



«Wildstar Reloaded» no sólo se transforma en F2P, también mejora y amplia la jugabilidad, con un acceso más sencillo y un contexto más rico a largo plazo.





ACTUALIZADOS

ORCS MUST DIE! UNCHAINED



El parche 2.4 del juego de Robot introduce nuevos héroes, mecánicas con los puestos de avanzada y retos JcE en la Fortaleza Desencadenada.
es.omd.gameforge.com

AION: FREE-TO-PLAY EPISODIO 4



El parche 4.8 fusiona los servidores de «Aion». Además introduce novedades, instancias masivas y mejoras de equipamiento.
es.aion.gameforge.com

TRIBES: ASCEND



Hi-Rez ha introducido una gran actualización para su popular juego de acción online con incontables mejoras y el nuevo mapa Terminus.
hirezstudios.com

HEROES & GENERALS



Reto-Moto actualiza «Heroes & Generals» con Xylander, un gran parche repleto de armas, uniformes y el llamado "Director de batalla".
www.heroesandgenerals.com

COUNTER-STRIKE NEXON: ZOMBIES



El famoso shooter online contra zombis ha añadido un gran número de características sugeridas por los fans en el parche "Zombie Rework".
store.steampowered.com

APÚNTATE A LA BETA

STAR WARS: BATTLEFRONT



Comienza la cuenta atrás para la fase de beta final del esperado juego de acción online de DICE. Arrancará a principios de Octubre y será abierta, disponible simultáneamente para PC, Xb One y PS4. Permitirá acceder a misiones individuales y el multijugador competitivo y hasta un cooperativo en pantalla dividida.
Acceso a la beta: *starwars.ea.com*

ARENA OF FATE



¿Estás preguntándote qué es lo que hace Crytek últimamente? El MOBA de fantasía «Arena of Fate» es uno de sus más importantes proyectos y la compañía prepara su bautismo de fuego en una beta cerrada. Ya puedes registrarte para solicitar acceso a las batallas. Serán partidas de 5 contra 5 jugadores con un tiempo límite de 20 minutos.
Registro para la beta: *www.arenaoffate.com*

Los videojuegos son mucho más que software de entretenimiento. La era digital no nos ha quitado las ganas de coleccionar ediciones, especiales, merchandising, piezas únicas. Para los más entusiastas es un estilo de vida, pero todos nos dejamos tentar.

FALLOUT 4 PIP-BOY EDITION

La edición especial más solicitada

Disponible: Tiendas Game y store.bethsoft.com (agotado). **Precio:** 129,95 € **Web:** *www.fallout4.com* **INTERÉS:**

Los fanáticos del coleccionismo y amantes de los JDR no han podido resistirse a la Pip-Boy Edition de «Fallout 4». Está claro que el regreso de la famosa saga de de rol post-apocalíptico es uno de los grandes acontecimiento en este 2015 y Bethesda sabía que iba a levantar pasiones. Lo que quizá no esperaba es que la la Pip-Boy Edition se agotase en pocos días.

¿Qué es tan especial?

La recreación del Pip-Boy Portátil que aparecerá en el juego, es la pieza clave. Se trata de un dispositivo portátil para la muñeca, compatible con diversos smartphones para llevar la App de «Fallout 4» correspondiente. De momento es imposible hacerse con ya con la edición bajo pedido, aunque quizá Bethesda reemprenda su producción. Puedes conformarte, eso sí, con la guía oficial del juego (33,95 €) o con la figura Pop Fallout (12,95€) de caricatura.



GUÍA OFICIAL

CARCASA DE CÁPSULA

PIP-BOY PORTÁTIL

PIP-BOY GUÍA DE BOLSILLO

SOPORTE ROBCO INDUSTRIES

PÓSTER DE EXTRAS VAULT-TEC PERK

JUEGO Y CARCASA METÁLICA

DE COMPRAS

BB-8 TOY

Tu droide de Star Wars

Si el alucinante robotillo BB-8 no te conquista es que Star Wars ni te va ni te viene o no tienes alma. Esta chulada costará unos 150 $.

www.sphero.com/starwars

COLECCIÓN SAMMY DRESS

Vístete de superhéroe

Flash, Spider-Man, Capitán América... Todos están en la colección de camisetas de Superhero Movie Fan Fashion. (de 6 a 20 €).

www.sammydress.com

RISK – GAME OF THRONES



Los Siete Reinos sobre la mesa

A los libros le siguieron la serie de tv, el merchandising... Y ahora, la adaptación de "Juego de Tronos" al popular juego de mesa Risk.

store.hbo.com

FIGURAS METAL GEAR SOLID



Protagonistas de la saga

¿Impresionado con el espectacular «Metal Gear Solid V»? Nosotros también así que la amplia variedad de figuras de sus personajes se va a vender como rosquillas... Todos los tamaños y precios.

www.vistoenpantalla.com

PARA TU COLECCIÓN

MIGHT & MAGIC HEROES VII COLLECTOR'S EDITION



La séptima entrega de «Might & Magic Heroes» es la mayor y más completa entrega en la famosa saga de estrategia por turnos que publica Ubisoft. Pero en la edición de coleccionista es aún más espléndida. Amplía el juego con un nuevo héroe, Solmyr; y lo acompaña con una lujosa caja, que alberga una figura de 26 cm del protagonista, Ivan, un libro de ilustraciones, un tarot inspirado en la serie, la BSO y dos litografías. Su precio es de 94,95 €.

Más información: *mmh7.ubi.com*

LECTURAS

CRÓNICAS DE ELEMENTIA

Los que juegan «Minecraft» pronto tendrán un motivo para abandonar la partida y volcarse en los libros... Bueno, aunque sea en los de «Crónicas de Elementia», una serie de novelas inspiradas -no oficialmente- en el famoso éxito de Mojang. Las dos primeras están en camino por 14,95 € cada una.

Detalles: *planetadelibros.com (Serie Crónicas de Elementia)*





MÚSICA Y VIDEOJUEGOS

En un momento crítico para la industria musical en los formatos tradicionales, los videojuegos de temática musical constituyen un sugestivo valor añadido para las discográficas y posibilitan una nueva forma de difusión de interesantes proyectos artísticos. ¡*Bites* y notas musicales conjugan muy bien!

En las últimas décadas, la interacción entre las discográficas, la industria audiovisual y la de videojuegos ha dado lugar a la aparición de un gran número de sinergias sustentadas en la creación musical. Gracias a esta fructífera conexión de industrias y medios, la música en los videojuegos ha llegado a ser mucho más que un simple complemento en el proceso narrativo. En cualquier videojuego de cierta entidad, la música es un elemento clave. Pero aún hay más...

En el desarrollo de planteamientos eminentemente lúdicos, los **juegos de temática musical** se han convertido en un excelente medio de promoción para los grupos musicales, en una –aún poco explorada– herramienta de expresión artística y, sobre todo, en un nuevo modo de unir aprendizaje y diversión.

Grupos, solistas y videojuegos

Desde los años 80, los videojuegos musicales han sido utilizados con un claro propósito de marketing promocional. El primer grupo que apareció como protagonista de un videojuego fue la banda de rock **Journey**, en el mítico «Journey's Escape» (Atari 2600, 1982). Este videojuego, muy limitado desde el punto de vista musical, solo contenía en su primera versión el popular tema Don't Stop Believin'. El objetivo del juego, enfocado en la promoción de la banda, no tenía una relación directa con los



En «Journey's Escape» debíamos poner a salvo a nuestros rockeros del acoso de insaciables fans. El juego pretendía dar a conocer al grupo "Journey".

«MOONWALKER», UN CLÁSICO DE LOS VIDEOJUEGOS MUSICALES

Con una estructura típica de juego de plataformas y acción 2D con una perspectiva isométrica, en «Moonwalker» el personaje de Michael Jackson se movía en distintos escenarios laberínticos rescatando niños que habían sido raptados por el malvado Mr. Big. ¡Y se movía casi como en sus vídeos! Los grandes éxitos de Jackson, en versiones sintetizadas para plataformas de 8 o 16 bits, convenientemente arregladas para adecuarse a las limitaciones técnicas de la época, ambientaban musicalmente los diferentes escenarios de este juego. El tema Billie Jean contenido en el mítico LP Thriller (1982) se utilizó para la zona de la cueva mientras que Beat it, del mismo álbum, suena en las peligrosas y oscuras calles de la ciudad. Los otros tres temas que acompañan a las escenas (Smooth Criminal, Bad y Another Part of Me) proceden de Bad (1987) el séptimo álbum de estudio de Jackson. Quedaba mucho para los juegos de baile actuales, pero aquellas escenas eran un gran espectáculo.





"Smooth Criminal" supuso un hito en la producción de videoclips en 1987. Pocos años después veíamos las características danzas de Michael Jackson en la recreativa «Moonwalker».



El juego «Moonwalker» fue una extensión de la película que explotaba la imagen y estilo de Jackson.



Aunque bastante convencional como juego, resultó pionero como fórmula de márketing musical.



La animación de sprites, aunque precaria, imitaba los bruscos pero precisos pasos del genial artista.

contenidos musicales y consistía en guiar a los miembros del grupo hasta su vehículo, esquivando masas de seguidoras, fotógrafos o promotores.

Más tarde, en los años 90, muchos otros artistas aprovecharon también el tirón mediático de la incipiente industria de los videojuegos para promocionar sus carreras. Entre los de mayor éxito cabe recordar «Moonwalker», serie desarrollada por SEGA para recreativas y consolas, tomando como eje argumental la película del mismo título protagonizada por **Michael Jackson**.

> "Los jugadores pueden desarrollar sus capacidades musicales en un instrumento real y divertirse mientras practican"

Con los avances técnicos que posibilita el soporte del CD, artistas y discográficas se acercaron al mundo del videojuego con la seguridad de que su música no se convertiría en una adaptación sintetizada con una siempre incierta calidad final. En 1996, la banda estadounidense de rock industrial **Nine Inch Nails** (NIN), encabezada por su líder Trent Reznor, se encargó de la composición de la música y del diseño de sonido de «Quake» (Id Software), el primer *shooter* en primera persona con un renderizado en 3D.



«Year Zero» fue un osado intento de integrar la música en todos los medios de la época. Quizá hubiera necesitado las redes sociales de hoy para cuajar.

Transmedia y soporte digital

La impactante música de Reznor, con su característico ruido de superficie y sus drásticos cambios de dinámica, fue desde el primer momento un interés añadido para la adquisición del juego ya que, a excepción de la primera pista, todo el disco podía reproducirse como un CD de audio estándar.

En «Year Zero» (42 Entertainment, 2007), Trent Reznor y NIN, fueron aún más innovadores. Con recursos de la narrativa transmedia, se plantea una audaz simbiosis entre música y videojuego. El argumento, que ofrece una imagen distópica de EE.UU. en el año 2022, se despliega a través de **múltiples medios y plataformas**. El lanzamiento del álbum musical fue precedido por la aparición del juego de realidad alternativa «Year Zero», compuesto por una serie de sitios web, números de teléfono, e-mails, videos, murales y eventos en vivo a los que se añadía una serie de archivos mp3 con nuevos temas musicales del grupo en memorias USB abandonadas en los recintos de los conciertos durante la gira europea de la banda de 2007 para que los seguidores las descubrieran. El jugador, que debía localizar e interpretar cada una de las pistas, se involucraba así en el concepto global del proyecto, disolviendo las fronteras entre realidad y ficción.

Memoria e interacciones rítmicas

Convertirse en músico sin dedicar largas horas a un aprendizaje pre-

LA GUITARRA DE FENDER EN «ROCK BAND»

Respondiendo a las demandas de juegos como «Rock Band 3», acreditados fabricantes como Fender han desarrollado sofisticados instrumentos musicales que pueden ser utilizados como controladores, elevando la experiencia del uso de videojuegos al nivel de la música real. La Squier Stratocaster de Fender es una guitarra eléctrica de tamaño natural con características de calidad (mástil de arce, caja de madera, cuerdas metálicas, clavijero convencional, etc.) y además de servir como controlador en el modo Pro de «Rock Band 3», puede conectarse a un amplificador para ser usada como una guitarra eléctrica convencional o utilizarse como controlador MIDI.

La saga «Rock Band» solo está disponible en formatos de consola, pero en PC existen juegos similares como «Rocksmith» de Ubisoft.



La útima generación de videojuegos musicales permite acercarse mucho a la experiencia de tocar instrumentos reales, aprendiendo sin conocimientos de solfeo.



Varios jugadores pueden enfrentarse compitiendo por la interpretación más fidedigna.



Con la música como protagonista, «Rock Band» también es un espectáculo visual de primer orden.



La aproximación mediante el oído y la vista a la práctica de tocar un instrumento es muy cercana.

vio, es la ilusión en la que se basan un segundo grupo de videojuegos musicales, entre los que se encuentran algunos de los títulos de mayor éxito en ventas y difusión de los últimos años.

El atractivo que supone la posibilidad de interactuar en tiempo real sobre los elementos de la música y de **"gamificar" la interpretación** se enfrenta, sin embargo, a la dificultad de simular una ejecución musical con los limitados recursos del hardware y con la carencia de una preparación técnico-musical en el jugador. Para evitar que estos problemas dificultasen la creación de un producto atractivo para todos los públicos, el desarrollo se centró especialmente en los elementos rítmicos de la música que permiten llegar a un automatismo muscular apoyado por la memoria visual, excluyendo otros que requieren una mayor predisposición o formación como la afinación o la lectura musical.

> "La industria vuelve a apostar por esta atractiva tipología de juegos que, no obstante, necesitan adaptarse a las formas de consumo musical"

En 1996, Sony Computer Entertainment, publicó para PlayStation el que sería uno de los primeros grandes éxitos de este género: «PaRappa the Rapper». Creado por el productor y diseñador **Masaya Matsuura**, partía de la base del conocido juego electrónico Simon (Milton Bradley), en el que se proponía la memorización de una secuencia de sonidos asociados a una serie de colores. El videojuego va un paso más allá y exige al jugador, que adopta el personaje del perro rapero PaRappa, memorizar y repetir a ritmo de rap con una perfecta sincronización, una serie de fragmentos de voces habladas que se activan cuando se pulsan los botones apropiados.

Recreación instrumental

La interacción rítmica sobre temas de los grandes grupos y solistas, y el desarrollo de controladores que imitan los instrumentos musicales, han sido los principios sobre los que se han asentado los juegos musicales que han triunfado



Juegos como «Rocksmith» de Ubisoft recrean la interpretación instrumental en PC con un sofisticado pero intuitivo interfaz audiovisual.



¿Puedes imaginar GTA sin música? Incluso en los juegos ajenos a la temática musical, la música es una de las claves del éxito y un excelente medio de difusión.

RITMO, EDUCACIÓN FÍSICA Y VIDEOJUEGOS

La memoria auditiva y visual y la habilidad rítmica son esenciales también en los juegos de baile como «Dance Dance Revolution» (Konami 1998) cuya versión educativa (Classroom Edition) ha sido incluida en la asignatura de educación física en un buen número de escuelas de Estados Unidos, dentro de un programa que pretende motivar a los alumnos de enseñanza primaria a la realización de ejercicio. Según afirma la CAHPERD (Asociación Californiana para la Salud, la Educación Física, la Recreación y Danza en sus siglas en inglés) la utilización didáctica de los videojuegos interactivos basados en movimiento, impacta positivamente en la salud y el estado físico de los alumnos y disminuye los niveles de obesidad infantil.





Las recreativa de «Dance Dance Revolution» dieron lugar a toda una generación de videojuegos que pretendían desafiarnos con el baile, imitando coreografías.

en el mercado durante las últimas décadas. El popular «Guitar Hero» (Red Octane-Harmonix, 2005), del que se anuncia una renovada versión para este otoño, ha conseguido atraer a una amplia audiencia creando un controlador específico en forma de guitarra que permite al jugador emular las sensaciones de una estrella de rock. Las limitaciones de los controladores musicales han sido, sin embargo, una de las preocupaciones de la industria, fijándose como meta acercar al jugador a una experiencia cercana a la interpretación en instrumentos reales. «Rock Band 3» (Harmonix, 2010) ha ampliado la experiencia del juego musical, llevándola a un terreno didáctico. Gracias a avanzados controladores como la guitarra **Squier Stratocaster** de Fender, los jugadores pueden desarrollar sus capacidades musicales en un instrumento real y divertirse mientras aprenden a interpretar temas emblemáticos del rock como "Smoke on the Water" de **Deep Purple** o "I Want It All" de **Queen**.

Juegos de composición musical

A los aspectos creativos de remezcla, composición y creación de canciones se han dedicado también varios videojuegos desde principios del siglo XXI. La serie «MTV's Music Generator» (Jester Interactive-Codemasters, 2000) abrió la brecha presentando un software básico con el que se permitía emular a un DJ remezclando secuencias con diferentes herramientas.

Más atractivo desde el punto de vista lúdico es «Amplitude», juego creado por Harmonix en 2003, del que se prepara una remasterización en HD para PlayStation 4 y PS3. Este título plantea un híbrido entre juego de composición musical y juego de acción rítmica. Entre otras funcionalidades, el jugador puede optar por crear un avatar llamado "FreQ" que permite elaborar una nueva versión del tema modificando la mayor parte de los elementos musicales, a excepción de la voz, y añadiendo diversos efectos, o enfrenrtase a otro jugador que debe duplicar la secuencia propuesta.

Si bien en los últimos años, tras la insuficiente repercusión de importantes proyectos como «Fantasia Music Evolved» (2014), se aprecia un cierto declive en el diseño de juegos musicales, el anuncio de nuevas versiones de «Amplitude» y «Guitar Hero» apunta a que la industria vuelve a apostar por esta atractiva temática. No obstante, necesitan adaptarse a las formas de consumo musical de las nuevas generaciones y a los desafíos que plantean nuevas tecnologías como la realidad virtual. **J.F.C.**



Cada vez más artistas famosos como Pharrell Williams, cantante del pegadizo "Happy", asocian sus canciones y su imagen a sagas de éxito como «NBA 2K».

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



JUAN PABLO FERNÁNDEZ-CORTÉS

- Es **profesor de Fundamentos de la Música y Diseño de Sonido** en los Grados de Animación y Diseño de Productos Interactivos en U-Tad y desde marzo de 2015 es el **Presidente de la Sociedad Española de Musicología** (SEdeM).
- **Doctor en Historia y Ciencias de la Música**, Licenciado en Historia del Arte y Máster en Técnicas Avanzadas de Investigación. Su formación musical incluye, asimismo, estudios superiores de composición, violín y viola.
- Ha trabajado como **productor y asesor musical** para diversas instituciones y empresas del sector audiovisual internacional, participa habitualmente en **proyectos de Investigación y Desarrollo** y es autor de varios libros y artículos sobre temas musicales.
- Fue **Profesor-Investigador posdoctoral en la UC3M**, universidad a la que sigue vinculado actualmente como Profesor Asociado.

BIBLIOGRAFÍA

- **Collins, K. (2012).** Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- **Collins, K. (2008).** Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- **Chills, G.W. (2006).** Creating Music and Sound for Games, Boston, MA: Cengage learning course technology.

EN PORTADA
FLIGHT UNLIMITED
Un salto hacia el futuro de la simulación

Toda una revelación en el género... "¡Esto sí que es volar!" Así fue la impresión que nos causó «Flight Unlimited» tras un primer contacto. Después de éxitos como «System Shock» y «Ultima Underwold», Looking Glass emprendía un ambicioso desarrollo en el que asumía todo el riesgo de la producción y el lanzamiento. Con Seamus Blackley, como líder del proyecto, un experto en física de partículas y piloto amateur, «Flight Unlimited» venía dispuesto a competir con los «Flight Simulator» de Microsoft. Inspirándose en el vuelo acrobático, parecía haber dado con un compromiso ideal entre jugabilidad y tecnología avanzada.

Escuela de pilotos

Con un entorno gráfico imponente –que empleaba texturas partir de fotografías aéreas– la sensación de vuelo y la sorprendente fluidez de «Flight Unlimited» iban a cautivar a incontables aficionados a la simulación. Sin disparos, misiones ni bombas... Centrado en la experiencia de pilotar, los retos acrobáticos del juego parecían bastar para brindarnos diversión, pero no sin cierto componente didáctico que implicaba un desarrollo personal: aprender a volar –al menos virtualmente– con la asistencia de un instructor, uno de los aspectos que serían mejor valorados en la versión final.

Espectáculo realista

Aeronaves reales, cockpits funcionales y modelos de vuelo fidedignos para la época aportaban el rigor necesario para que el juego fuese tomado en serio como simulador. Sin embargo, «Flight Unlimited» fue esperado, sobre todo, como una sacudida en el realismo audiovidual del género... Y tanto que lo sería.



El juego presentaba cockpits virtuales en 3D alternativamente a los 2D, pero con instrumentos legibles.



Looking Glass optó por los desafíos del vuelo acrobático, una propuesta muy poco explorada en el género.



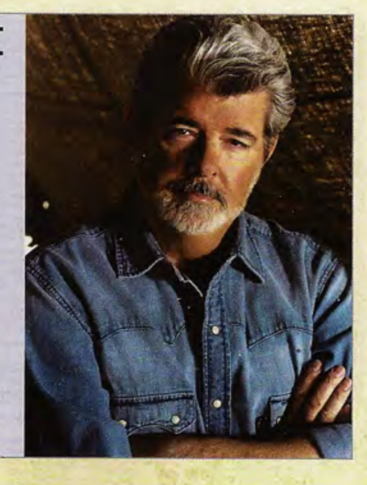
MICROMANÍA 04, SEGUNDA ÉPOCA

El ágil Pitts Special parecía querer salir de nuestra portada para ilustrar la primicia del espectacular «Flight Unlimited». Dedicábamos también muchas páginas a los proyectos de George Lucas y a las nuevas tecnologías aplicadas a videojuegos.



«Flight Unlimited» exhibía gráficos impactantes empleando texturas con nivel de detalle inédito, a cambio, eso sí, de limitar la extensión de los escenarios.

EL PERSONAJE
GEORGE LUCAS



Con audacia e intuición para adelantarse a su tiempo en materia audiovisual (THX, IL&M), Lucas supo ver muy pronto el potencial de los videojuegos... Desde 1.982, con LucasFilm Games, impulsó obras legendarias y adaptaciones de sus franquicias del cine (Star Wars e Indy). En MM4 repasábamos su ya larga trayectoria, pero qué cortas se nos quedarían hoy esas 12 páginas.

DESTACADO
ILLUSION OF TIME

Éxito en SNES con el legado de «Zelda»





Durante décadas, los JDR parecían tener limitadas al ámbito de los ordenadores sus mejores oportunidades para conseguir la excelencia. Sin embargo en 1986 Nintendo consiguió demostrar con «The Legend of Zelda» que los 8 bits de la NES eran más que suficientes para dar soporte a un juego de rol colosal. Estábamos en 1995 y apoyándose en los 16 bits de la Super Nintendo la compañía quería repetir su anterior éxito. Insistía en un planteamiento similar al de «Zelda», con un juego de aventura-rol y fantasía, pero en un universo distinto.

Así nos llegó «Illusion of Gaia», que se estrenó en España como «Illusion of Time», un juego menos combativo y más lineal que «Zelda» pero con un desarrollo argumental mucho más envolvente y elaborado. ¡Juegazo de la SNES!



EL ESTRENO DE JAGUAR

¡Por sorpresa en España! Después de la incertidumbre transmitida por la propia Atari acerca de la comercialización de Jaguar en nuestro país, finalmente la consola se ponía a la venta. Era el primer sistema doméstico de 64 bits, así que la expectación era total pese a que las tendencias marcaban otro camino... Presentamos la máquina y los juegos con los que nos llegaría.



MICROMANÍA 04 TERCERA ÉPOCA

En aquel número de Micromanía nos asomamos a la vanguardia en el desarrollo de juegos y descubrimos prometedores proyectos.



CAPRICHOS TECNOLÓGICOS

Los cachivaches tecnológicos más molones no estaban conectados, pero perfilaban un posible futuro común: Visores RV, guantes de datos, realidad aumentada, etc.



KIT DE DESARROLLO BRENDER

Los estudios de Argonaut Software fueron pioneros en el desarrollo de herramientas para diseñar juegos. BRender era un kit completo basado en un motor gráfico 3D.

PC BASKET 3.0 EN PREVIEW

Dinamic Multimedia nos invitó a conocer la nueva entrega de su simulador deportivo basado en la liga ACB 94-95. Esta recreación del baloncesto nacional incorporaba notables detalles de realismo y una base de datos más completa.





NBA LIVE'95

Como contrapartida a «PC Basket 3.0» analizábamos el simulador «NBA Live'95» que se estrenaba con gráficos SVGA y permitía partidas de hasta cuatro jugadores.

EN PORTADA
SPLINTER CELL 3
Ubisoft estrena la entrega cumbre de la saga

Desde que Sam Fisher consiguiera redefinir las líneas maestras de aquel subgénero que se dio en llamar acción-sigilo, los estudios de Montreal se habían concentrado en dotar de movimientos más realistas al emblemático agente, ampliar sus opciones tácticas y reforzar el sustento tecnológico de la serie. En cambio, «Splinter Cell: Chaos Theory» suponía un esfuerzo por introducir novedades notables en la jugabilidad, destacando especialmente su modo multijugador cooperativo. Con el juego ya instalado, pudimos completar un exhaustivo análisis de todo ello... Y hubo mucho que analizar.

Campaña global
Una escalada de tensiones en el corazón de Asia, obliga a Third Echelon a efectuar discretos golpes de mano para evitar una guerra abierta. Sam debe viajar por todo el mundo para infiltrarse en las sucursales de una organización criminal con el fin de erradicar una amenaza de escala global. Por supuesto, pasar inadvertido entre un ejército de mercenarios, requiere sofisticado equipamiento: un visor térmico, armas sigilosas, ganzúas, módulos de hackeo... Además de emplear el entorno con todas las posibilidades que nos brinde.

Sigilo entre dos
La complejidad de las misiones y la intriga geopolítica, junto con una realización técnica formidable, lograban envolvernos en la atmósfera cinematográfica de una película de espías. Pero la gran novedad de «Chaos Theory» era un modo online, con enfrentamientos entre jugadores y misiones cooperativas. ¡Qué gozada! Aún puedes comprarlo en: *store.steampowered.com/app/13570/*



Juegos de luces y sombras. Ocultarse y aprovechar los sistemas de visión nocturna volvía a ser crucial.



El hackeo de claves, las cerraduras y la obtención de pistas se presentaba a modo de puzles de ingenio y perspicacia.

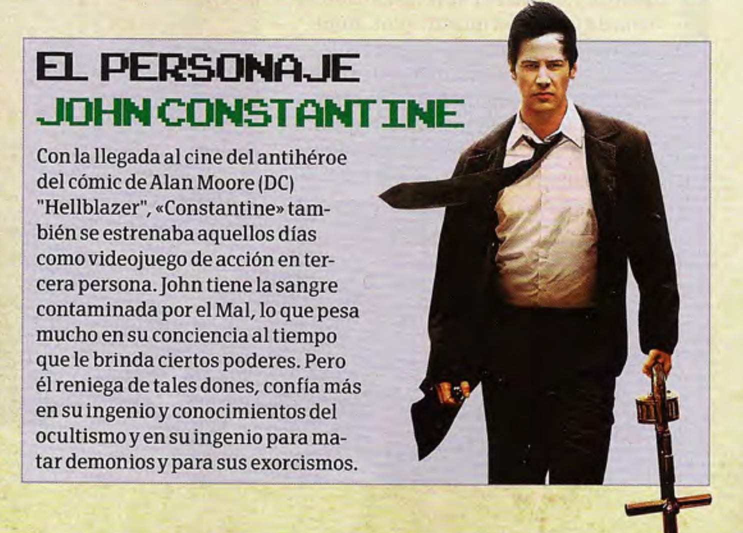


MICROMANÍA 124, TERCERA ÉPOCA
Desde la portada, Sam Fisher instaba al silencio encañonándonos, tal como debía ser en «Splinter Cell 3». Destacábamos también una comparativa de juegos de vida artificial, y la gran época para el software Español que evocábamos en Retromanía.



Las misiones del modo cooperativo estaban especialmente diseñadas para que fuera necesaria la coordinación de acciones y la sincronización de los dos jugadores.

EL PERSONAJE
JOHN CONSTANTINE



Con la llegada al cine del antihéroe del cómic de Alan Moore (DC) "Hellblazer", «Constantine» también se estrenaba aquellos días como videojuego de acción en tercera persona. John tiene la sangre contaminada por el Mal, lo que pesa mucho en su conciencia al tiempo que le brinda ciertos poderes. Pero él reniega de tales dones, confía más en su ingenio y conocimientos del ocultismo y en su ingenio para matar demonios y para sus exorcismos.

DESTACADO
COMMANDOS S FORCE

La emblemática serie de Pyro da el salto a la acción



Durante años, la saga «Commandos» de Pyro se había alzado como referencia entre los juegos de estrategia en tiempo real por la profundidad táctica de sus misiones. Sin embargo, los juegos bélicos de mayor éxito se habían concentrado en el género de la acción. ¿Cómo resistirse a llevar las misiones de «Commandos» a un shooter en primera persona? De entrada la idea era estupenda, así que dedicamos un avance detallado. En «Commandos Strike Force» Volvíamos a situarnos tras las líneas de la Wehrmacht para combatir en Stalingrado, Francia y Noruega, con sabotajes y captura de secretos. Cierto componente táctico no podía faltar y la realización técnica del juego era muy notable. Pero el auge de la acción bélica en la 2ª G.M. había pasado y triunfar ya era difícil.





SIMULADORES DE VIDA

«Los Sims» de Maxis fueron el mayor éxito de ventas en PC a lo largo de toda la saga... Pero si por algo siguen siendo únicos es por su emotiva recreación de la vida artificial en un videojuego. A esta creación del genio de Will Wright le siguieron otros notables títulos como «Black & White» o «Singles». En aquel número reunimos todos ellos en una extensa comparativa.







MICROMANÍA 124 TERCERA ÉPOCA

Las impactantes imágenes de novedades en camino, el retorno de clásicos también fueron protagonistas en otras páginas de hace 10 años.





TOTAL OVERDOSE Y DOOM 3 LA RESURRECCIÓN DEL MAL

Dos títulos en pantallas: la expansión de «Doom 3» de id, y el trepidante "GTA mexicano" «Total Overdose» de SCi. Compra «Doom 3» en: *store.steampowered.com/app/9050*





THE BARD'S TALE EN PREVIEW

¡Qué gran noticia el regreso de este clásico del rol de los 90! El "Bardo" volvía con el aire socarrón de siempre. Puedes comprarlo en: *store.steampowered.com/app/41900*





GUÍA DE SW. CABALLEROS... II: LOS SEÑORES SITH

El título de este juego es quizá el más largo de la historia. En proporción, su campaña también lo era...
Puedes comprarlo en: *store.steampowered.com/app/208580*



LAS HERRAMIENTAS DE MAX ED2

«Max Payne 2» era un despliegue de espectáculo y Remedy compartía su tecnología con nosotros para crear mods. Puedes comprarlo en: *store.steampowered.com/app/12150*

El retro no está circunscrito únicamente al pasado. Cada vez más personajes, sagas e ideas de hace décadas reviven con fuerza. El estilo visual del píxel art se impone en muchos proyectos indie, y el espíritu de los juegos de 8 y 16 bit cada vez consigue más adeptos.

MEGAMAN LEGACY

¡Disfruta ya en tu PC con la mítica saga!



■ **Género:** Plataformas/Arcade ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Capcom
■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 14,99 € **INTERÉS:**
■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/363440/*

Cuando en 1987 apareció para NES un juego llamado «Mega Man» –«Rock Man» en el original japonés–, pocos podían imaginar que casi 30 años después el personaje y la saga seguirían vivitos y coleando, y no sólo eso, sino que los seis primeros juegos originales acabarían apareciendo como una colección para PC en descarga digital. Capcom ha querido, precisamente, celebrar el aniversario de la saga producida por Keiji Inafune a lo grande con «MegaMan Legacy Collection». Disponible en Steam –no existe versión física–, además de los seis juegos el pack ofrece nuevos modos –Museo y Desafío– y aunque la jugabilidad se mantiene fiel a los juegos de 8 bit, la compatibilidad con las CPU actuales es total. De hecho, se ha adaptado a resoluciones de pantalla modernas, aunque manteniendo el aspecto pixelado original, y se puede controlar tanto con teclado como con mando.

Habría sido genial que el pack hubiera ofrecido los 10 juegos de la saga principal, pero tampoco nos vamos a poner tiquismiquis con una colección sensacional que recupera todo un mito de la historia del videojuego.

SHOVEL KNIGHT

Los píxeles caballerescos ya están en una caja

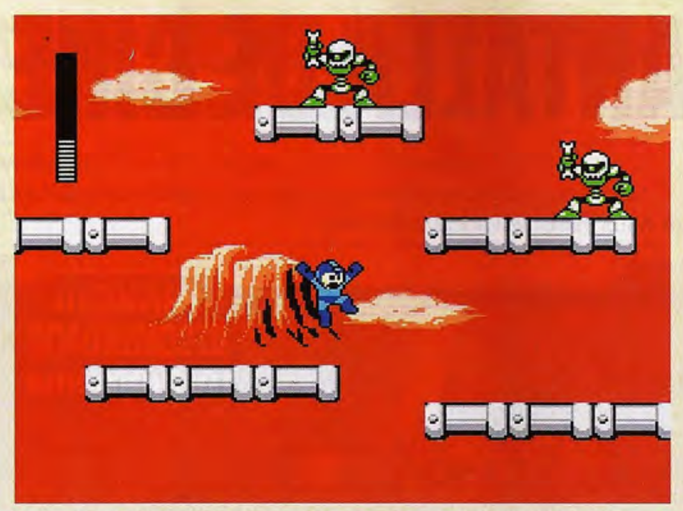
■ **Género:** Plataformas ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Yacht Club Games ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 14,99 € (digital) 24,95 € (caja) ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/250760/* (digital) Tiendas GAME (caja) **INTERÉS:**

Hace poco más de un año un juego indie de estilo retro apareció en las principales plataformas digitales para PC –y otras máquinas–. «Shovel Knight» se presentaba como el perfecto renacimiento de los juegos de 8 y 16 bit de los años 80 y 90. Un caballero medieval de aspecto simpaticón debía acabar con una malvada hechicera y rescatar a su amada armado con una... ¡pala! El delirio retro del juego de Yacht Games ocultaba un juego maravillosamente diseñado, jugable a tope y lleno de detalles. Ahora, GAME lanza la edición en caja plagada de tantos extras que merece la pena gastarse 25 euros: CD con banda sonora, acceso gratuito a todos los DLC futuros –e incluye el actual– y un imán para la nevera de regalo. ¡Una edición espectacular!









De los años 80 a tu disco duro. «Megaman Legacy» incluye en un sólo pack los seis juegos originales, adaptados para su compatibilidad con los PC actuales. Es como viajar en el tiempo o tener una NES dentro de tu CPU.



MIGHTY Nº 9

Keiji Inafune fundó un estudio, Comcept, para lanzar en Kickstarter la campaña de captación de fondos de un juego que sería la puesta al día del espíritu de «MegaMan». Llevamos mucho tiempo oyendo hablar de «Mighty No. 9», y lo último no ha sido bueno, con un retraso del juego a 2016 y de la demo jugable que se esperaba estos días, pero el que fue responsable del «MegaMan» original, además de estar involucrado en el desarrollo de sagas como «Onimusha» o «Dead Rising», ha pedido disculpas a todos los "backers" del proyecto, asegurando que están trabajando duro para resolver los problemas de las características online del juego. En todo caso, llegue tarde o temprano, es una delicia saber que la esencia de «MegaMan» no ha muerto...







ADIÓS A J.M. PONCE

Cuando este mismo 2015 celebramos el 30º aniversario de Micromanía, perdimos también a uno de los nombres propios que estuvo ligado a la revista -y a su hermana MicroHobby- desde el comienzo. El mítico artista e ilustrador J.M. Ponce nos dejó el pasado mes de abril. Vayan estas líneas en su recuerdo.



Como se suele decir, es ley de vida, y en 2015 hemos tenido que decir adiós para siempre al genial Ponce. El artista ilustró varias de las portadas de Micromanía y un gran número de MicroHobby. Su talento le permitía recrear con precisión temas abstractos, que se convertían en obras de arte en las portadas más alucinantes que se pueda imaginar.

Si quieres conocer algo más a este increíble talento y recordarlo, puedes acudir a una de las páginas retro más populares de España, El Mundo del Spectrum, en la que encontrarás una entrevista en audio en la que repasaba su trayectoria: *http://elmundodelspectrum.com/contenido.php?id=1246&d=Se-nos-ha-ido-un-grande%3A-Jose-Maria-Ponce-Saiz*



MICRO Manía
Año I · N 1 Sólo para adictos 250 Ptas.
ELIGE TU FORMATO
Los "modos" de presentación visual en el AMSTRAD CPC 464
SPECTRUM: COMO SE PROGRAMA UN JUEGO
MSX: El imperio contraataca
ENCUENTRA EL BYTE ENMASCARADO
Y GANA UNA CAMARA POLAROID
JET SET WILLY: ANALIZADO A TOPE



MICRO Manía
Año II · N 9 Sólo para adictos 300 Ptas.
Patas arriba
Spectrum
GIFT FROM THE GODS
BOOTY
Amstrad
DEVIL'S CROWN
y además... Dun Darach para Spectrum y Amstrad con mapa incluido
Utensilios y Cachivaches
UN PROGRAMA PARA CONVERTIR TU COMMODORE EN SPECTRUM
TODOS TUS JUEGOS EN FORTH
MAPAS, POKES... TODO SOBRE EL FAIRLIGHT
HOBBY PRESS, S.A.



MICROHOBBY SEMANAL
95 PTAS.
SOFTWARE
ANALISIS DE LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO
EL COLOR EN EL SPECTRUM
¡REGALAMOS UN 'QL' CADA MES!
COMIENZA A PROGRAMAR
15.000 PTAS. POR TU PROGRAMA
DESNUDAMOS AL SPECTRUM+



MICROHOBBY SEMANAL
95 PTAS.
APARECE POR SORPRESA UN NUEVO SPECTRUM
EL BASIC DE PRINCIPIO A FIN
UN PROGRAMA QUE COPIA TODO
INSTALA UN RESET EN TU SPECTRUM
15.000 PTAS. POR TU PROGRAMA
RESUELVE TUS DUDAS TODAS LAS SEMANAS
¡REGALAMOS UN QL CADA MES!



MICROHOBBY SEMANAL
125 PTS.
CALCULO DE MOVIMIENTOS PARABOLICOS
COMO COMPILAR PANTALLAS DE TEXTO
SHADOW OF THE UNICORN
LA LUCHA CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL

En las portadas de MicroHobby, desde su número 1, era clásico entre los lectores buscar en cada ilustración dónde escondió su firma.
Si quieres verlas todas, las tienes en: ***http://portadasmh.speccy.org/***

JUEGOS EN UNA PANTALLA DE CINE

ASUS MG278Q

Producto: Monitor gaming 27" **Precio:** 665 € **Más información:** Asus **Web:** *www.asus.com/es/*

La resolución 4K no parece que vaya a ser ni asequible ni crucial a corto plazo. Sin embargo, en otros aspectos la tecnología de monitores ha seguido evolucionando, haciéndonos más asequibles funciones avanzadas que suponen un hito en la visualización de videojuegos. El MG278Q es un ejemplo paradigmático de la aplicación de estas funciones. Se trata de una pantalla de tipo TN que lleva la resolución al estándar WQHD con estupendas características. Pero lo más importante es que consigue eliminar de un modo bastante definitivo las fracturas y parpadeos en escenas 3D con la implementación de AMD FreeSync. Calidad y alto rendimiento para disfrutar de los juegos al máximo nivel.

INTERÉS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

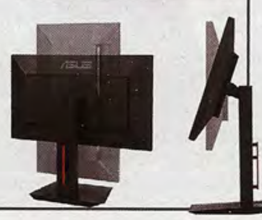
- **Pantalla:** Panel TN de 27 pulgadas, 16:9
- **Resolución:** 2560 x1440 píxeles (WQHD)
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms (GtG)
- **Brillo/Contraste:** 350 cd/m2 / 100.000.000:1
- **Frecuencia de refresco:** 144 Hz
- **Conexiones:** DisplayPort HDMI 1.4a + 3x USB 3.0 (2 entradas y 1 salida)
- **Extras:** Altavoces estéreo de 2W
- **Tecnologías:** AMD FreeSync, Asus GamePlus, GameVisual, Ultra-Low Blue Light

DISEÑO Y CONFIGURACIÓN

La amplia conectividad del Asus MG278Q presenta distintas opciones, aunque no usar las entradas DisplayPort y HDMI supondría limitar sus posibilidades. Una vez conectado accedes al menú OSD típico de Asus, con un manejo bastante intuivo y una gran amplitud de funciones. El diseño se muestra atractivo y versátil. Para ajustar la pantalla, puedes cambiar la elevación y la inclinación, casi en cualquier ángulo, buscando la posición más perpendicular a los ojos, si bien la imagen se visualiza sin perder calidad en ángulos de 170º horizontal y 160º vertical.







AMD FREESYNC

La característica más distintiva de este monitor es la tecnología FreeSync de AMD. Se trata de una característica análoga -aunque menos sofisticada- al G-Sync de Nvidia. En el caso de AMD hemos podido comprobar que ofrece una eficiente solución para que el monitor pueda reproducir todos los "campos" de la pantalla en una escena **3D perfectamente sincronizada**, sin cortes ni parpadeos. Como requisito, necesitas de una GPU AMD. Asus nos facilitó El modelo R9 390 Strix y pudimos apreciar el incremento en la fluidez para las escenas 3D en movimiento. En **micromania.es** verás ejemplos visuales.



PRESTACIONES GAMING

Para no perderte los detalles de los juegos más avanzados, el MG278Q también ofrece funciones específicamente gaming que, sin duda, valorarás. De entrada, la respuesta de tan solo 1 milisegundo borra cualquier rastro de estelas de movimiento ante el ojo más agudo. Por su parte, los 144 Hz de frecuencia de refresco aseguran una suavidad de imagen total y, de paso, permiten un **3D estereoscópico,** alternativo a Nvidia 3DVision, de primer nivel. Asus, además, ofrece distintos modos de visualización optimizada para videojuegos a través del menú OSD.



AYUDA TÁCTICA A TODO COLOR

RAZER ORBWEAVER CHROMA

Producto: Teclado auxiliar gaming. **Precio:** 149,99 €
Más información: Razer **Web:** *www.razerzone.com/es-es/*

Las variantes Chroma de la gama de periféricos de Razer se completan con el Orbweaver. El conocido teclado auxiliar añade una **iluminación RGB** totalmente personalizable en esta versión. Mantiene su enorme amplitud para designar comandos casi ilimitada, el tacto mecánico de las 30 teclas, el reposamanos ajustable y el D-pad de 8 direcciones para el dedo pulgar.

INTERÉS ■■■■■■■□□□



TACTO MECÁNICO Y SILENCIOSO

CORSAIR STRAFE RGB

Producto: Teclado mecánico gaming **Precio:** 149,99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com/es-es/*



Corsair ha ampliado su línea gaming con nuevos ratones y teclados que consisten, esencialmente en versiones mejoradas de modelos anteriores. Uno de ellos es el nuevo STRAFE RGB, un modelo de **104 teclas mecánicas**, con un excelente diseño que introduce iluminación personalizable en 16.8 millones de colores. Hay también una variante llamada **STRAFE RGB Silent** que emplea las silenciosas teclas mecánicas Cherry MX.

INTERÉS ■■■■■■□□□□

RESPUESTA ÁGIL CON PRECISIÓN

COUGAR 550M

Producto: Ratón gaming. **Precio:** 59 €
Más información: Cougar **Web:** *www.cougargaming.com*

Después de una primera generación de periféricos, la firma Cougar ha completado el desarrollo de su nuevo ratón gaming tope de gama, el 550M. Está basado en un **diseño ambidiestro** y emplea un sensor óptico de 6400 ppp, con una velocidad de respuesta de 1000 Hz (1ms). También cuenta con iluminación RGB y memoria para almacenar macros y 3 perfiles de uso.

INTERÉS ■■■■■■■■■□





PLACAS MSI CON CHIPSET Z170A

Si estás pensando en estrenar un próximo equipo compatible con los nuevos chips Intel de 6ª generación, MSI te brinda una **amplia gama de placas base** de alto rendimiento y un enfoque gaming. El modelo **Gaming M5** es de los mejor equilibrados y admite memoria DDR4.
es.msi.com



CHAT DE VOZ SIN FALLOS

Acaba de salir al mercado el nuevo micrófono **Aegis Gaming Voice** orientado al chat de voz en videojuegos. Destaca, entre otras cosas por el uso de la **tecnología DSP**, que permite discriminar los sonidos que no pertenezcan a la voz del jugador, depurando así la comunicación.
gamerzone.avermedia.com



NUEVA GAMA CORSAIR GAMING

Si te ha gustado el teclado Strafe RGB que reseñamos en esta página, tienes que echarle un vistazo al resto de periféricos gaming de Corsair que ya están en camino, el headset **VOID RGB** y el ratón **SCIMITAR RGB** Además, toda la gama está diseñada para conectar y operar en conjunto.
www.corsair.com/es-es/



GAMEPAD AVANZADO Y UNIVERSAL

El lanzamiento del **Razer Wildcat** está próximo. Se trata de un gamepad específicamente diseñado para sacar el máximo de los juegos de Xbox One, con todos los extras imaginables. Sin embargo, este modelo también mantendrá la compatibilidad con juegos de PC y casi las mismas funciones.
www.razerzone.com

IMÁGENES 4K SIN CORTES

SAMSUNG U28E590D

Producto: Monitor 4K **Precio:** Alrededor de 550 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Las prestaciones de la nueva generación de monitores continúan elevándose al tiempo que los precios se moderan un poco. El U28E590D que Samsung acaba de presentar consta de un panel TN de 28 pulgadas con una resolución de **3840 x 2160 píxeles** a 60 Hz y un tiempo de respuesta de 1 milisegundo. Además integra la tecnología de sincronización de pantalla **AMD FreeSync**, un modo de visualización específico para juegos y la nueva conexión HDMI 2.0.

INTERÉS

PROFUNDIDAD CROMÁTICA

BENQ BL3200PT

Producto: Monitor gaming **Precio:** 549 €
Más información: BenQ **Web:** *www.benq.es*

Acaba de comercializarse el nuevo monitor de BenQ de altas prestaciones BL3200PT. Consiste en una pantalla de 32 pulgadas equipada con un **panel AMVA de 10 bits**. Ofrece una resolución máxima de 2560 x 1440 píxeles (WQHD) con excelentes parámetros de contraste y brillo, y un tiempo de respuesta de 4 ms (GtG). Cuenta con 5 puertos USB y 4 salidas en distintos formatos de imagen.

INTERÉS



UN CHASIS FIABLE Y VERSÁTIL

NOX HUMMER ZX

Producto: Chasis de torre ATX **Precio:** 59,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

El nuevo chasis ZX es el primero con el que Nox renueva su serie Hummer. Disponible en blanco y negro, esta torre cuenta con un frontal de aluminio, una gran ventana lateral y un panel superior I/O con puertos 5 USB y **2 conmutadores para el control de la velocidad** de los ventiladores en con modos. Es una plataforma idónea para configuraciones de alto rendimiento.

INTERÉS



ARMADURA DE LUJO

IN WIN 805

Producto: Chasis de torre ATX **Precio:** 179,90 €
Más información: In Win **Web:** *www.inwn-style.com/es/*



La prestigiosa firma In Win, especializada en cajas y fuentes para PC ya ha lanzado en europa la espectacular In Win 805. Después de su presentación, el precio por debajo de los 200 € resulta relativamente bajo para lo que se esperaba. Eso sí, cuenta con un **diseño avanzado y único,** equipado con iluminación LED y puertos USB 3.0, 2.0 y el nuevo **Type-C**.

INTERÉS

PC MULTIFUNCIÓN

MSI PRO 24 2M

Producto: All-in-One / terminal comercial **Precio:** Por determinar **Más información:** MSI **Web:** *es.msi.com*



Antes incluso de la aparición de Windows 10, MSI había anunciado su intención de lanzar este PC todo-en-uno de 24 pulgadas, que vendrá equipado con el mencionado sistema operativo de Microsoft. El **Pro 24 2M es un ordenador multipropósito** destinado al uso doméstico y **comercial**, que viene equipado con procesadores Intel de 4ª generación.

INTERÉS

RENDIMIENTO GRÁFICO ASEQUIBLE
PALIT GEFORCE GTX 950

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 179 €
Más información: Palit **Web:** *www.palit.biz*

Ya están aquí las tarjetas basadas en la nueva GPU Nvidia GeForce GTX 950, una solución de coste moderado para equipar tu PC con un rendimiento gráfico apto para los juegos. El modelo de Palit consiste en una tarjeta estándar, es decir que viene **equipada con los 2 GB de** memoria del modelo de referencia, aunque con un ventilador doble. Sus prestaciones son comparables a las de una gráfica R9 370X.



INTERÉS ■■■■■■■■□□□

EL SONIDO 3D MÁS REAL
CREATIVE SOUND BLASTERX G5

Producto: Tarjeta de sonido externa **Precio:** 149,99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



Sonido envolvente 7.1 y en HD **ultra-realista**. Eso es lo que nos ofrece el nuevo módulo externo de Creative, especialmente indicado –aunque no en exclusiva– para combinarlo con unos auriculares de alta calidad. El BlasterX G5 cuenta con la avanzada tecnología de audio **SBX Pro Studio**, capaz de transformar sonido estéreo en un muy convincente 3D.

INTERÉS ■■■■■■■■□□□

MÁXIMA OPTIMIZACIÓN
SAPPHIRE RADEON R9 370X

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** Alrededor de 160 €
Más información: Sapphire **Web:** *www.sapphiretech.com*

Muy pronto estarán a la venta las nuevas R9 370X, tarjetas gráficas que completan la nueva serie 300 de AMD con prestaciones para jugar. Sapphire ya ha presentado la suya en la variante R9 370X Vapor-X que dispone de un sistema de **refrigeración mejorado.** Contará con 2 GB de memoria y una interfaz de 256 bit. Se trata, en relidad, de un relevo de la anterior R9 270X.



INTERÉS ■■■■■■■□□□□

TECNOTREND



UN MONITOR PARA ARTISTAS

Los profesionales de los gráficos podrán contar antes de final de año con el anunciado monitor Asus ProArt PA328Q, un panel **IPS de alta calidad**, con un tamaño de 32 pulgadas, resolución Ultra HD (3840x2160) y una profundidad de colores de 10 bits.
www.asus.com/es/



POTENCIA GRÁFICA CONCENTRADA

La Radeon R9 Nano llegará inminentemente y AMD ha concretado sus **impresionantes características**. Los test de rendimiento parecen demostrar que esta pequeña GPU superará a la GTX 980. Eso sí, está todo tan ajustado, que AMD prohíbe a los integradores alterar sus parámetros de funcionamiento.
www.amd.com



MEMORIA QUE BATE RECORDS

El fabricante especializado en memorias G.Skill ha presentado en la feria IDF sus nuevos módulos **RAM DDR4 Trident Z** que serán compatibles con las nuevas placas Intel 1151 y que alcanzarán velocidades de **hasta 4266 GHz**. No se ha señalado todavía ninguna fecha de salida.
www.gskill.com



VISTA PANORÁMICA PARA JUGAR

¡Qué gran competencia en el ámbito de los monitores! En esta ocasión, adelantamos la nueva **pantalla curva BenQ XR3501**, óptima para videojuegos. Tendrá un tamaño ultrapanorámico de 35" en formato 21:9, resolución de 2560 x 1080 y un tiempo de respuesta de 1 milisegundo GtG.
www.benq.es

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

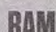
CAJA
CORSAIR 230T GRAPHITE
Precio: 80 €



PLACA BASE
ASROCK 990FX EXTREME3
Precio: 111 €



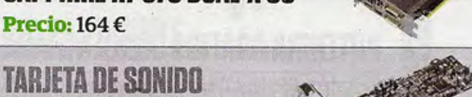
PROCESADOR
AMD FX SERIES FX-8350 4.0GHZ 8X
Precio: 162 €



RAM
CORSAIR VENGEANCE PC3-15K DDR3 2X4GB
Precio: 62 €



TARJETA GRÁFICA
SAPPHIRE R7 370 DUAL-X OC
Precio: 164 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €



MONITOR
LG 24MP57VQ-P 24" IPS
Precio: 139 €



ALTAVOCES
HERCULES XPS 2.1 BASSBOOST
Precio: 35 €



TECLADO
B-MOVE N8HAWK PRO
Precio: 24 €



RATÓN
B-MOVE BG PYTHON RATÓN
Precio: 15 €



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA XBOX 360/PC
Precio: 80 €

SPEEDLINK PHANTOM HAWK FLIGHT STICK
Precio: 30 €

MICROSOFT XBOX 360 CONTROLLER FOR WINDOWS
Precio: 30 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

BENQ XL2411Z 24" LED 144 HZ
Precio: 289 €
Más información: BenQ
Web: *www.benq.com*

Diseñado para juegos y con excelentes prestaciones para juegos de acción, soporte 3D y calidad de imagen.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-4690K
Precio: 222 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Mientras los Skyline se asientan en el mercado, esta variante Core i5 de quinta generación es la más equilibrada.



TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE GEFORCE GTX 960 GAMING G1 WINDFORCE 4GB GDDR5
Precio: 249 € **Más información:** Gigabyte
Web: *es.gigabyte.com*

Toda una GPU GTX 960 con el extra de 4 GB, un eficaz sistema de refrigeración y un precio muy ajustado.



RAM

G.SKILL RIPJAWSZ DDR3 2133 PC3-17000 16GB
Precio: 124 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

CREATIVE SOUND BLASTER DRACO HS880
Precio: 60 €
Más información: Creative
Web: Creative

Relativamente asequible, muy cómodo y fiable, este headset ofrece graves profundos y un sonido realista en juegos.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

MSI Z97A GAMING 6 USB 3.1

PLACA BASE

Precio: 179 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Equipamiento muy completo y avanzado para socket 1150, incluyendo USB 3.1+M.2+SATA 6 y Red Killer.



COOLER MASTER COSMOS SE

CAJA

Precio: 157 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Sigue siendo difícil de superar por su soberbio diseño y por la gran amplitud de configuraciones que admite.



CREATIVE SOUND BLASTER Z

TARJETA DE SONIDO

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.




WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

DISCO DURO

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 Terabites.



LOGITECH G510S

TECLADO

Precio: 139 €
Más información: Logitech
Web: *www.logitech.com*

La última revisión de G510 nos ofrece un teclado muy bien equipado para funciones gaming y un buen diseño.



LOGITECH G503

RATÓN

Precio: 72 €
Más información: Logitech
Web: *www.logitech.com*

Equipado con 11 botones un sensacional sensor, ofrece una respuesta inmediata. Idóneo para cualquier juego.



THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE WHEEL FORCE FEEDBACK

PERIFÉRICOS EXTRA

Precio: 352 € **Más información:** Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

Se trata de uno de los conjuntos de conducción más versátiles realistas y avanzados del momento.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GAMING 9 ACK USB 3.1
Precio: 446 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €

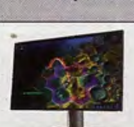


DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €

MONITOR
ASUS ROG SWIFT PG278Q
Precio: 698 €



ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
RAZER BLACKWIDOW CHROMA
Precio: 179 €

RATÓN
RAZER OUROBOROS
Precio: 135 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG
Precio: 299 €

ASTRO A50
Precio: 300 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX EN860 PLUS

Precio: 789 € **Disponible:** *Alternate.es*

El atractivo formato mini de Zotac (188x188x51 mm) del EN860+ ofrece un chip Intel de quinta generación, red inalámbrica, GPU gaming y una gran conectividad. ¡Potencia concentrada para jugar!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4210U
- **RAM:** 8 GB DDR3-1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 860M 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB HDD SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASROCK VISION X 471D/B

Precio: 1.149 € **Disponible:** *Alternate.es*

ASRock ha conseguido una versátil configuración PC, con un equipamiento muy completo, en un formato de 200x200x70 mm. Incluye una combinación de discos SSD + HDD, un potente procesador y GPU Gaming.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4712MQ
- **RAM:** 8 GB DDR3-1600 MHz
- **GPU:** AMD Radeon R9 M270X
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 2 TB SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■□□□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AG240 2PE-056EU

Precio: 1.575 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

¡Más compacto imposible! MSI ha logrado conciliar el concepto todo-en-uno con el gaming, en un diseño elegante con pantalla de 23,6 pulgadas que viene magníficamente equipado de tecnologías para jugar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 860M 2 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.499 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■□□□

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.20

Precio: 929 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Dentro de la gama Nvidia Experience de iLIFE, este PC compacto con chasis Cooler Master Elite 130, ofrece una configuración completísima para jugar y además, avanzada, con chip Intel de 6ª generación y DDR4.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6600K
- **RAM:** 8 GB DDR4-2400 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 960 WindForce 2 GB
- **Disco duro:** Crucial BX100 SSD 250 GB SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

PCCOM GAMING EXPERIENCE PLUS

Precio: 1.369 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

El chasis BitFenix Prodigy en este PCCOM integra una configuración muy equilibrada, idónea para jugar con regrigeración líquida Corsair Hydro H75. El S.O. opcional, pero no echarás nada de menos.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790
- **RAM:** G.Skill Ripjaws X 16 GB DDR3-1866 (2 x 8 GB)
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 970 WindForce 4 GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 250 GB + Seagate 2TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■□

ALTERNATE FURY-X GC EDITION W10-64

Precio: 1.899 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Un PC compacto de alto rendimiento con el que estrenar el S.O. Windows 10. Alternate instala en el chasis AeroCool DS Cube una flamante tarjeta gráfica R9 Fury-X, discos SSD+HDD, una fuente de 750W.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3-1600 MHz
- **GPU:** AMD Radeon R9 Fury X 4GB (refrigeración líquida)
- **Disco duro:** SSD 120 GB + HDD 1 TB SATA
- **INTERÉS:** ■■■■■■■□□□

COOLPC NVIDIA TITAN

Precio: 2.090 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

CoolMod opta por una selección de componentes actuales de gama alta que instala en un chasis Bitefix Phenom. Pero es la soberbia gráfica GTX Titan X OC que da nombre al equipo el elemento más sobresaliente.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3-1866 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX Titan X OC 12 GB
- **Disco duro:** SSD 250 GB SATA3 + HDD 2 TB SATA3
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

COOLPC GAMER VII

Precio: 999 € **Disponible:** *coolmod.com*

El Gamer VII de CoolPC es un sobremesa convencional, típicamente gaming pero con una configuración evolucionada y bien equilibrada. UN PC ideal para jugar sin renunciar a nada y por un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** AMD FX-8350
- **RAM:** 16 GB DDR3-1866 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** AMD R9 390 8 GB
- **Disco duro:** SSD 120 GB SATA3 + HDD 1 TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ILIFE ELITE SAMURAI IX

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Un sensacional sobremesa en el que iLIFE reúne componentes de última generación y un equipamiento gaming muy completo, logrando que el precio no se dispare. Incluye red Qualcomm Atheros Killer E2201.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700 (6ª generación)
- **RAM:** Crucial Ballistix 16 GB DDR4-2133 (2 x 8 GB)
- **GPU:** Asus GeForce GTX 970 Strix 4 GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA6

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ILIFE ELITE BARBARIAN IV

Precio: 1.649 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

El formato gran torre del chasis Cooler Master 690 III permite albergar holgadamente una configuración formidable. Así, el avanzado Barbarian IV puede con cualquier requisito de un gamer exigente.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K (6ª generación)
- **RAM:** Crucial Ballistix 16 GB DDR4-2133 (2 x 8 GB)
- **GPU:** Asus GeForce GTX 980 Strix 4 GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA6

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ALTERNATE NVIDIA BATTLEBOX 2K15 W10H

Precio: 3.479 € **Disponible:** *www.alternate.es*

El alto precio del soberbio Battlebox se justifica con una configuración de lujo, basada en el chasis Cooler Master Cosmos SE que los más entusiastas apreciarán. La fuente de 1050 W alimenta dos GPU Nvidia en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K (6ª generación)
- **RAM:** 16 GB DDR4-2133
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 Ti 6 GB (SLI)
- **Disco duro:** SSD 500 GB + HDD 4 TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTILES

HASTA 1.000 €

MSI GP70 2QF-676XES

Precio: 999 € **Web:** *es.msi.com*

Los portátiles gaming de MSI incorporan un gran repertorio de tecnologías gaming presentes en toda las gamas. En el nuevo GP70 de 17,3", puedes contar con todo ello junto con un equipamiento muy actual.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 950M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS G501JW-CN288H

Precio: 1.445 € **Web:** *www.asus.es*

En la gama media de portátiles gaming, Asus nos ofrece esta variante del G510JW, con pantalla de 15,6", que cuanta con una configuración muy completa y bien equilibrada, buen diseño y prestaciones gaming.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3-1600 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M 4 GB
- **Disco duro:** SSD 128 GB SATA3 + HDD 1 TB SATA-TPM

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GE72 APACHE PRO 2QE-215ES

Precio: 1.699 € **Web:** *es.msi.com*

"Apache Pro" es mucho decir en el ámbito gaming portátil. MSI nos brinda en esta variante un portátil imponente en términos de diseño, prestaciones y tecnologías. El precio se nos antoja muy ajustado.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5700HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 965M 2 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB M.2 + HDD 1 TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MOUNTAIN THUNDER MED - PRO

Precio: 2.599 € - 3.699 € **Web:** *www.mountain.es*

En la gama Thunder, el fabricante Mountain ofrece espléndidas configuraciones de alta gama. Si bien en diseño no son los más sofisticados, su equipamiento total y su rendimiento los sitúan entre lo más alto.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4710MQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 980M 8 GB
- **Disco duro (Pro):** 2x SSD 240 GB + HDD 750 GB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■



msi®

Procesador Intel® Core™ i7
Windows 10 Pro/ Windows 10 Home
Intel Inside®, para un rendimiento extraordinario.



> Cómpralo

PLACAS BASE Z170A

PERFORMANCE GAMING SERIES

Z170A GAMING PRO

Preparada para el futuro, la Z170A Gaming Pro de MSI representa el perfecto equilibrio de potencia, calidad y precio. Soporta procesadores Intel Core de 6ª generación gracias a su socket LGA 1151 y posee componentes de la más alta calidad (Military Class V). Con características como el Audio Boost 3, la protección contra sobretensiones, LAN dedicada a gaming o hasta la personalización del color LED, no hay nada igual para montar tu PC gaming con más estilo y calidad.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	Z170A GAMING PRO
Conectores	
Chipset	Intel Z170
Formato	ATX
Refrigeración	Disipadores
DDR	4 x DDR4 3600
PCIe x16 Slot	3
PCIe x1 Slot	3
PCI Slot	1
M.2 Slot	1
SATA 3	6
SATA Express	1
USB3.1 Gen2 (R)	2 (Type-A)
USB3.1 Gen2 (R/F)	6 (4/2)
USB2.0	6 (2/4)
DVI	-
HDMI	1
D-SUB	1
LAN	-
WIFI + BT	INTEL i219-V Gigabit
Audio Chip	ACL 1150 (7.1 HD)
SLI / CrossFire	2 / 3
Game Boost	Software
Flashback+	-
Ventilador	2x CPU + 3x sistema

OTROS MODELOS

Si quieres llegar a la excelencia en la serie Performance de placas bade de MSI, nada mejor que mirar a los modelos Krait Gaming. Además de las excepcionales características técnicas que ofrecen, su diseño en blanco y negro y sus disipadores plateados las hacen únicas.

Z170 KRAIT GAMING



Z170A KRAIT GAMING





LO MEJOR PARA JUGAR A TOPE EN PC



Cualquier componente de tu PC es susceptible de ser mejorado y optimizado para jugar al máximo. Y MSI sabe hacer mejor que nadie componentes ideales para gaming.

ENTHUSIAST GAMING SERIES

El top de las placas base gaming para los jugadores más exigentes, que quieren sacar el máximo rendimiento. Su capacidad de overclocking, soporte para procesadores Intel Core de 6ª generación y el equipamiento de máxima calidad, se acompaña con software extra para llegar al máximo.

Z170A XPOWER GAMING TITANIUM EDITION



Z170A GAMING M9 ACK



Z170A-G45 GAMING



Z170A GAMING M3

Z170A GAMING M5



Z170A GAMING M7



ARSENAL BUSSINESS SERIES

Z170A PC MATE

Si quieres aprovechar al máximo tus juegos, pero tu presupuesto es ajustado, la Z170A PC Mate es tu mejor aliada. Una placa base con toda la calidad y excepcionales características de MSI Gaming, pero asequible a todos los bolsillos. Disfruta de una de las mejores opciones del mercado, por menos de lo que te imaginas...



Z170A GAMING: LA ELECCIÓN PERFECTA

La serie Z170 GAMING de MSI ofrece unas características imbatibles para que los jugadores aprovechemos al máximo las posibilidades del PC.



Si quieres jugar con estilo, y disfrutando de la mayor potencia y estabilidad que le puedes proporcionar a tu PC gaming, no hay nada mejor que empezar por elegir una buena base para tus componentes. La serie Z170A Gaming de placas base MSI te permite desde jugar con estilo, personalizando incluso las luces LED de algunos de sus modelos, hasta la opción de montar las mejores memorias y potenciarlas con la tecnología DDR4 Boost. Su LAN incorporada Intel® i219 está optimizada para jugar online en campeonatos y eSports LAN, sus capacidades sonoras son inigualables gracias a la tecnología Audio Boost 3, que producen resultados de máxima calidad en 8 canales. Además, las Z170A te permiten personalizar el teclado de tu PC gracias al Gaming Hotkey. Y aún hay más: componentes Military Class V, Click BIOS 5 optimizada para Windows 10, software de streaming, opciones de overclocking... ¡Perfectas para gaming!

Para obtener todas las características de estos modelos, dirígete a la página *http://gaming.msi.com/es/products/placa-base/z170a-gaming-series*

PORTÁTILES GAMING MSI

SERIE GT

GT72 2QE DOMINATOR PRO G

Si buscas lo máximo en gaming portátil, la serie GT de MSI debe ser tu elección, desde una auténtica bestia como el GE72 Dominator Pro hasta la locura de los GT80. Cualquier portátil gaming de esta serie de MSI te ofrecerá las mejores prestaciones que puedas imaginar para llevarte el juego debajo del brazo. La máxima calidad en componentes se une a la actualización a Windows 10.





	GT72 2QE DOMINATOR PRO G
CPU	5ª Gen. Intel® Core™ i7 5950HQ / 5700HQ
SO	Windows 10 Home, Windows 10 Pro
Chipset	Intel® HM87
Memoria	DDR3L, 1600 MHz, 4 slot, máx 32GB
Pantalla mate	17" Full HD (1920x1080)
Gráficos	GeForce GTX 980M
VRAM Gráficos	GDDR5 8GB / 4GB
Disco Duro	Hasta 1024GB Super RAID 3 + 1TB HDD 7200rpm
Unidad Óptica	BD grabador/DVD SuperMulti
Audio	Sonido por Dynaudio 2.1 canales con 1 Woofer
Webcam	Full HD (30fps / 1080p)
Lector tarjetas	SD (XC / HC)
LAN	Killer DoubleShot Pro GB LAN
Wireless LAN	Killer DoubleShot Pro 11ac
Bluetooth	Bluetooth v4.0
HDMI	1(v1.4)
Puerto USB 3.0	6 or 4 + 2 (USB 3.1 Opcional)
Mini-DisplayPort	2(v1.2)

OTROS MODELOS

GT80 2QC TITAN SLI
GT80 2QD TITAN SLI
GT80 2QE TITAN SLI
GT72 2QD DOMINATOR
GT72 2QE DOMINATOR PRO
GT72 2QD DOMINATOR G
GT72 DOMINATOR DRAGON EDITION
GT72 DOMINATOR PRO DRAGON EDITION



Los más avanzados portátiles gaming del mercado llevan el sello del dragón de MSI y los componentes más avanzados, desde procesador a gráfica.



Las cinco series de portátiles gaming de MSI (sí, existe una quinta, la GX, aunque está compuesta por un único modelo, el GX70 3CC Destroyer) ofrecen al jugador más exigente una serie de características comunes, como sus componentes de máxima calidad, su robustez, actualización total (están ya disponibles con Window 10) y fiabilidad absoluta para disfrutar a tope de los juegos durante horas y horas de diversión.

Pero además MSI tiene ya pensada la puesta al día de sus modelos top en cada gama con procesadores de la novísima arquitectura Skylake. Si tienes dudas sobre si los portátiles gaming de MSI son los indicados para convertirse en tu nuevo ordenador, sólo tienes que revisar la selección que tienes en estas páginas, para comprobar como hasta el gamer más exigente se verá totalmente satisfecho con sus caractertísticas.

Para completar las características de estos modelos dirígete a la página *http://gaming.msi.com/es/products/portatil*

SERIE GS



GS70 2QE STEALTH PRO

La serie GS de portátiles gaming de MSI está pensada también para aquellos que exigen el máximo a su hardware y a sus juegos. Uno de sus mejores exponentes es el GS70 2QE Stealth Pro, capaz de satisfacer las necesidades del jugador más comprometido con la calidad.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	GT72 2QE DOMINATOR PRO G
CPU	5ª Gen. Intel® Core™ i7 5950HQ / 5700HQ processor
OS	Windows 10 Home, Windows 10 Pro
Chipset	Intel® HM87
Memoria	DDR3L, 1600 MHz, slot 4, máx 32GB
Pantalla mate	17" Full HD (1920x1080)
Gráficos	GeForce GTX 980M
VRAM Gráficos	GDDR5 8GB / 4GB
Disco Duro	Hasta 1024 GB Super RAID 3 + 1TB HDD 7200rpm
Unidad Óptica	BD grabador/DVD Super Multi
Audio	Sound by Dynaudio 2.1 channel with 1 Woofer
Webcam	Full HD type (30fps / 1080p)
Lector tarjetas	SD (XC / HC)
LAN	Killer DoubleShot Pro GB LAN
Wireless LAN	Killer DoubleShot Pro 11ac
Bluetooth	Bluetooth v4.0
HDMI	1 (v1.4)
USB 3.0 port	6 or 4 + 2 (USB 3.1 Opcional)
Mini-DisplayPort	2 (v1.2)

OTROS MODELOS

GS70 2QC STEALTH
GS70 2QD STEALTH
GS70 2QE STEALTH PRO SILVER EDITION
GS70 2QE STEALTH PRO RED EDITION
GS60 2QC GHOST
GS60 2QD GHOST
GS60 2QE GHOST PRO
GS60 2QE GHOST PRO 4K
GS60 2QE GHOST PRO 3K



SERIE GE



GE72 2QE APACHE

¿Quieres disfrutar de los juegos más avanzados en un portátil total con una inmejorable relación calidad/precio? Pues echa un vistazo a la serie GP de MSI, diseñados y construidos con los mejores componentes, actualizados a Windows 10 y al alcance de todos los bolsillos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	GE72 2QE APACHE
CPU	4ª generación Intel® Core™ i7
SO	Windows 10 Home, Windows 10 Pro
Chipset	Intel® HM87
Memoria	DDR3L 1600 MHz, 2 slot, máx 16GB
Pantalla mate	17" Full HD (1920x1080)
Gráficos	GeForce GTX 965M
VRAM Gráficos	GDDR5 2GB
Disco Duro	Hasta 768GB Super RAID 2 + 1TB HDD 7200rpm
Unidad Óptica	BD grabador/DVD Super Multi
Audio	Sonido por Dynaudio 2.1 Creative Sound Blaster Cinema
Webcam	HD (30fps / 720p)
Lector tarjetas	SD (XC / HC)
LAN	Killer GB LAN
Wireless LAN	802.1 ac
Bluetooth	Bluetooth v4.1
HDMI	1(v1.4b) soporte 4Kx2K
USB 2.0 port	1
Mini-DisplayPort	1, soporte FHD 120Hz, 4K 60 Hz

OTROS MODELOS

GE62 2QD APACHE PRO
GE62 2QE APACHE PRO
GE62 2QF APACHE PRO
GE62 2QL APACHE
GE62 2QC APACHE
GE72 2QD APACHE PRO
GE72 2QF APACHE PRO
GE72 2QL APACHE
GE72 2QC APACHE

PREPARADOS PARA EL FUTURO

Los portátiles gaming MSI están en constante actualización. Tras el lanzamiento de los procesadores Skylake vendrán también portátiles puestos al día.



La diferenciación entre las arquitecturas Broadwell y Skylake no tiene mucha relevancia en los PC de sobremesa, al compartir el mismo tipo de socket en placa base, pero... ¿y los ordenadores portátiles?

Mientras la actual disponibilidad de los modelos basados en CPU Broadwell (la quinta generación de Intel) es total con los portátiles MSI, ya están anunciados nuevos modelos basados en Skylake de los GT72 Dominator Pro, los GS70 Stealth, la serie GS60 Ghost, los GE62 Apache Pro y GE72 Apache Pro, que se aprovecharán de la nueva arquitectura, también a 14 nm, que ofrecerá un 20% de mejora en prestaciones y un 30% en duración de la batería. El futuro llega con MSI.

SERIE GP

GP72 2QE LEOPARD PRO

¿Equilibrio? Comprobado. ¿Buen precio? Imbatible. ¿Calidad? Es un portátil gaming MSI, así que no hay ni que dudarlo. La serie GP está pensada para disfrutar de tus juegos favoritos en cualquier lugar, sin renunciar a nada. Tienes cuatro modelos diusponibles en la serie, aunque el más destacado es el GP72 2QE Leopard Pro, un PC que cumplirá todas tus expectativas sin hacer daño a tu bolsillo. Seguro que es difícil encontrar mejor equlibrio.



OTROS MODELOS

GP72 2QD LEOPARD
GP62 2QE LEOPARD PRO
GP62 2QD LEOPARD

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	GP72 2QE LEOPARD PRO
CPU	5ª Generación Intel® Core™ i7
SO	Windows 10 Home, Windows 10 Pro
Chipset	Intel® HM86
Memoria	2 x DDR3L-1600 MHz, máx 16GB
Pantalla mate	17.3" Full HD (1920x1080)
Gráficos	GeForce GTX 950M
VRAM Gráficos	2GB DDR3
Disco Duro	Hasta 256GB SSD + 1TB SATA 7200rpm
Unidad Óptica	DVD Super Multi
Audio	Sonido estéreo, Tecnología Audio Boost exclusiva
Webcam	HD (30fps / 720p)
Lector tarjetas	SD
LAN	Killer GB LAN
Wireless LAN	802.11 ac
Bluetooth	Bluetooth v4.0
HDMI	1, soporte 4Kx2K
Puerto USB 2.0	1
Puerto USB 3.0	3

ORDENADORES ALL IN ONE

10 RAZONES PARA COMPRAR UN ALL IN ONE

Si aún no tienes claro si tu nuevo ordenador ha de ser un MSI All-in-One, mira este decálogo y comprobarás que, sin duda, tiene todo lo que necesitas.

1 **Tamaño.** Compacto, monitor y CPU en un hardware único y en distintos tamaños de pantalla (22, 24 y 27 pulgadas). ¡Para todos los gustos!

2 **Tecnología Yamaha.** Incorpora auriculares Yamaha, de 5+5 W, y un amplificador de alta calidad.



3 **Audio Nahimic.** El software de audio Nahimic ofrece alta definición de sonido y un 7.1 virtual.

4 **Pantalla antiparpadeo.** La tecnología antiparpadeo integrada en los All-in-One reduce el cansancio visual tras horas de juego.



5 **Reducción de luz azul.** La reducción de la luz azul emitida, previene la degeneración retiniana.

6 **MSI SuperRAID 2.** Una solución que permite combinar hasta 3 discos SSD, llegando hasta 1500 MB/s.

7 **Componentes Military Class 4.** Una certificación que asegura la máxima calidad en sus componentes.

8 **Killer E2200 Game networking.** Para tener las mejores prestaciones en juegos online y streaming de alta calidad.

9 **Gaming Control Center.** Un interfaz gráfico para gestionar las características más importantes.

10 **Tecnología MSI Instant Display.** Conecta cualquier consola, lector DVD o BD a tu PC.

SERIE AG

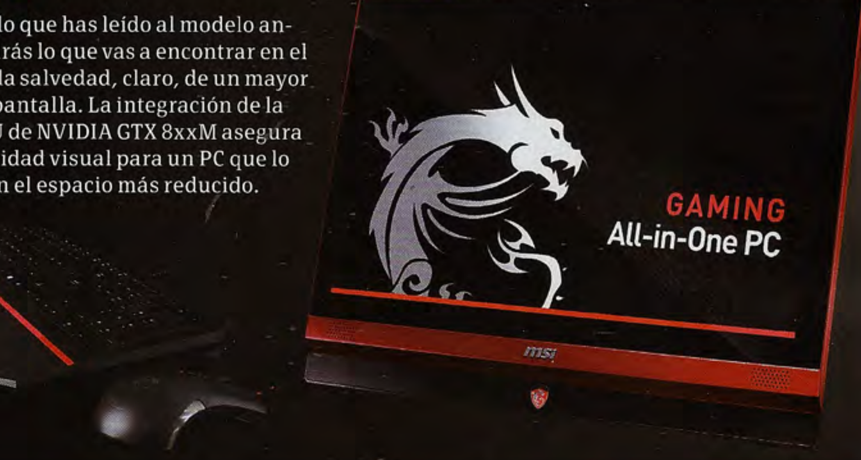


GAMING 22 GE

Un PC que lo tiene todo en un tamaño tan compacto que cabe en cualquier sitio, con modelos con y sin peana, con o sin pantalla táctil, con pantalla con marco o sin él... Y con todas las características generales de los All-in-One de MSI, con pantalla sin reflejos, antiparpadeo y los componentes de mayor calidad.

GAMING 24 GE

Aplica todo lo que has leído al modelo anterior y tendrás lo que vas a encontrar en el AG 240, con la salvedad, claro, de un mayor tamaño de pantalla. La integración de la serie de GPU de NVIDIA GTX 8xxM asegura la mayor calidad visual para un PC que lo tiene todo en el espacio más reducido.





GAMING 27 GE

El "hermano mayor" de los All-in-One Gaming de MSI ofrece también las mejores prestaciones en sus dos variantes, 2QE y 2QC, con sus GPU NVIDIA GTX 980/970 M, tecnología de audio Yamaha y el software integrado con las mejores aplicaciones para gaming, desde el Control Center a XSplit.



SERIE NIGHTBLADE

Si más allá de tener un PC gaming que te lo integre todo en pequeño tamaño, quieres además un ordenador de enormes prestaciones, máxima modularidad y que te permita sustituir componentes en un abrir y cerrar de ojos, nada como la Serie Nightblade de MSI. Una serie pensada para que llevas contigo a todas partes un equipo gaming de pequeño tamaño (mini ITX), silencioso al máximo, sólido y dotado de componentes MSI, como las placas base gaming aptas para tarjetas gráficas de gran tamaño. ¡Insuperables!

NIGHTBLADE MI **NIGHTBLADE Z97** **NIGHTBLADE B85**



¿QUIERES QUE TU PC SEA UNA PIEZA ÚNICA?

Tomando literalmente el concepto de "pieza única", si eso es lo que quieres, tu PC perfecto es un MSI All-in-One: un ordenador que une monitor y CPU en un hardware único.



Los All-in-One son ordenadores que reúnen lo mejor de un PC de sobremesa con la ventaja de ocupar poco espacio, al reunir CPU y monitor en un único hardware. Los de MSI, además, te dan lo que muy pocos más pueden ofrecer: distintas variantes con pantalla estándar o táctil, para sacar todo el partido a tus aplicaciones en Windows 8 y Windows 10, que no sólo responden a control táctil normal, sino que pueden reconocer control multitouch con hasta 10 dedos. ¿A que no te lo esperabas?

El diseño compacto de los All-in-One de MSI, además, se acompaña de una calidad de imagen impecable, gracias a incluir GPU de última generación y su tecnología de antiparpadeo que ofrece unos resultados impresionantes. Además, puedes usar tu All-in-One también como pantalla principal para conectar una consola o un reproductor conectado a su puerto HDMI.

Para completar las características de estos modelos dirígete a la página *http://gaming.msi.com/es/products/pc-all-in-one*

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	NIGHTBLADE MI	NIGHTBLADE Z97	NIGHTBLADE B85
Chipset	Intel® B85	Intel® Z97	Intel® B85
Memoria	Hasta 16 GB, DDR3 a 1333/1600 MHZ	Hasta 32 GB, DDR3 a 3200 MHZ	Hasta 32 GB, DDR3 a 1600 MHZ
VGA soporte	-	Hasta 290 mm longitud, 35 mm anchura	Hasta 290 mm longitud, 35 mm anchura
Resolución	GeForce GTX 960	Hasta 4K (4096x2160, 24Hz)	Hasta 4K (4096x2160, 24Hz)
HDD	2x Disco Duro 1 TB hasta 6 TB SATAIII (7200RPM)	Disco Duro hasta 3TB SATA 6Gb/s (7200RPM)	Disco Duro hasta 3TB SATA 6Gb/s (7200RPM)
SSD	128 GB 2.5" SSD (hasta 256 GB)	Hasta 512GB SATA 6Gb/s	Hasta 512GB SATA 6Gb/s
Unidad óptica	DVD Super Multi	Slim Type Slot-in Super Multi (opcional)	Slim Type Slot-in Super Multi (opcional)
Puertos LAN	Intel® 3160 802.11AC 10/100/1000	1x Killer™ Gb Lan	1x Killer™ Gb Lan
WiFi	Intel® 802.11 AC	Intel® 802.11 AC	Intel® 802.11 AC
Bluetooth	Intel® BT 4.0 (opcional)	Intel® BT 4.0	Intel® BT 4.0
Puertos I/O frontales	2x USB 3.0 1x Mic-in 1x Audio jack	2x USB 2.0 2x USB 3.0 1x Mic-in 1x Audio jack	2x USB 2.0 2x USB 3.0 1x Mic-in 1x Audio jack
Puertos I/O traseros	1x PS/2 teclado / ratón combo 2x USB 3.0 4x USB 2.0 1x HDMI 6x OFC audio jacks 1x Salida Optica S/PDIF 1x Display Port 1x RJ45 LAN jack	1x PS/2 teclado / ratón combo 2x USB 2.0 4x USB 3.0 2x eSATA 1x Salida Optica S/PDIF 6x OFC audio jacks 2x HDMI 1x Display Port 1x RJ45 LAN jack	1x PS/2 teclado / ratón combo 4x USB 2.0 2x USB 3.0 1x eSATA 1x Salida Óptica S/PDIF 6x OFC audio jacks 1x HDMI 1x Display Port 1x DVI-I 1x RJ45 LAN jack 1x Clear CMOS button
Ventilador de sistema	Silent Storm Cooling	Trasero: 92mm 3600 rpm Lateral: 120mm 4000 rpm (opcional)	Trasero: 92mm 3600 rpm
Fuente de alimentación	350W 80 Plus Bronze	600W 80 Plus Gold	350W 80 Plus Bronze
Volumen	10 litros	16 litros	16 litros
Dimensiones	127.6 x 234.8 x 340.6 mm	345.8 x 277.3 x 175.7 mm	345.8 x 277.3 x 175.7 mm

TARJETAS GRÁFICAS MSI GAMING

TWIN FROZR V: LA OPCIÓN GANADORA

Si quieres disfrutar de los mejores gráficos, nada mejor que las TwinFrozr V de MSI basadas en la tecnología NVIDIA de la última familia de la serie 9.



El corazón de las Twin Frozr V basadas en GPU NVIDIA se potencia con las increíbles características de diseño y producción de MSI para ofrecer las mejores tarjetas gráficas para tu PC Gaming.

Lo que llama la atención inmediatamente es su tecnología Twin Frozr que da nombra a la serie, y se basa en una combinación exclusiva de disipadores y ventiladores gemelos para optimizar el flujo de airey reducir el calentamiento al mínimo. Sus ventiladores, controlados independientemente, se ajustan de forma automática según las necesidades. Además, las Twin Frozr V vienen equipadas con el mejor software: Gaming App, para overclocking y más; Afterburner, para gestionar los ventiladores; Predator, para capturar vídeo, y XSplit, para hacer streaming en tu canal personal.

Para completar las características de estos modelos dirígete a la página *http://gaming.msi.com/es/products/tarjeta-grafica/twin-frozr-v-series*

TWIN FROZR V

GTX 980 SERIES

GTX 980Ti GAMING 6G

Con Windows 10 ya disponible, ¿qué hay mejor para aprovechar a tope DirectX 12 que la mejor tarjeta gráfica de MSI? La GTX 980 Ti 6G lo tiene todo para disfrutar al máximo de los juegos más exigentes: 6 GB de RAM GDDR5, interfaz de memoria de 384 bit, máxima frecuencia de reloj para que todo vaya como la seda, hasta tres conectores DisplayPort y la exclusiva tecnología Twin Frozr V, para jugar a tope durantes horas.



GTX 980 GAMING 4G LE



GTX 980 GAMING 4G



Si prefieres apostar por otros modelos de GTX 980, MSI te lo pone fácil, con hasta dos opciones más, la GTX 980 4G LE y la GTX 980 4G, cuyas prestaciones son muy similares a las de su hermana mayor, aunque con un único conector DisplayPort. Potencia y fiabilidad al mejor precio, no lo dudes.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

	GTX 980Ti GAMING 6G	GTX 980 GAMING 4G	GTX 980 GAMING 4G LE	GTX 970 GAMING 4G	GTX 970 GAMING 4G LE	GTX 970 GAMING 4G GOLD
GPU	Nvidia® GeForce® GTX 980Ti	Nvidia® GeForce® GTX 980	Nvidia® GeForce® GTX 980	Nvidia® GeForce® GTX 980	Nvidia® GeForce® GTX 970	Nvidia® GeForce® GTX 970
DirectX	12	12	12	12	12	12
Frecuencia Boost	1279 MHz	1291 MHz	1241 MHz	1253 MHz	1203 MHz	1317 MHz
Frecuencia GPU	1178 MHz	1190 MHz	1140 MHz	1114 MHz	1064 MHz	1165 MHz
Frecuencia mem.	7096 MHz	7010 MHz	7010 MHz	7010 MHz	7010 MHz	7010 MHz
Memoria	6144 MB	4096 MB	4096 MB	4096 MB	4096 MB	4096 MB
VRAM	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Interfaz memoria	384-bit	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit	256-bit
Slot	Dual-slot	Dual-slot	Dual-slot	Dual-slot	Dual-slot	Dual-slot
Refrigeración	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V
Ventiladores	2x 10 cm	2x 10 cm	2x 10 cm	2x 10 cm	2x 10 cm	2x 10 cm
DVI	1x	1x	1x	2x	2x	2x
HDMI	1x	1x	1x	1x	1x	1x
DisplayPort	3x	3x	1x	1x	1x	3x
Conectores	2x 8-pins	2x 8-pins	2x 8-pins	8-pins + 6-pins	8-pins + 6-pins	8-pins + 6-pins
Afterburner	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

GTX 970 SERIES

GTX 970 GAMING 4G



Tan sólo un paso por debajo del tope de gama se encuentran las GTX 970 con este modelo, el Gaming 4G, como el mejor de su clase. Sus 4 GB de RAN DDR5 y su interfaz de 256 bit son más que suficientes para exprimir a tope tus mejores juegos. Obtén el mejor rendimiento al mejor precio.

GTX 970 GAMING 4G GOLDEN



GTX 970 GAMING 4G LE



GTX 970 GAMING 100ME



GTX 960 SERIES

GTX 960 GAMING 4G

Si apuestas por una tarjeta gráfica de última generación para disfrutar de los juegos más actuales a un precio imbatible, no te pierdas cualquiera de las tarjetas de la clase GTX 960 Twin Frozr V. De la Gaming 4G a la Gaming 100ME, es una apuesta ganadora.

GTX 960 GAMING 2G



GTX 960 GAMING 100ME



GTX 960 GAMING 2G	GTX 960 GAMING 4G	GTX 960 GAMING 100ME	GTX 970 GAMING 100ME
Nvidia® GeForce® GTX 960	Nvidia® GeForce® GTX 960	Nvidia® GeForce® GTX 960	Nvidia® GeForce® GTX 970
12	12	12	12
1304 Mhz	1304 Mhz	1304 Mhz	1279 Mhz
1241 Mhz	1241 Mhz	1241 Mhz	1140 Mhz
7010 Mhz	7010 Mhz	7010 Mhz	7010 Mhz
2048 MB	4096 MB	2048 MB	4096 MB
GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
128-bit	128-bit	128-bit	256-bit
Dual-slot	Dual-slot	Dual-slot	Dual-slot
MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V	MSI® Twin Frozr V
2x 10 cm	2x 10 cm	2x 10 cm	2x 10 cm
1x	1x	1x	2x
1x	1x	1x	1x
3x	3x	1x	
8-pins	8-pins	8-pins	8-pins + 6-pins
Sí	Sí	Sí	Sí

TITANX: ¡LO MÁXIMO!



El súmmun de las tarjetas gráficas para PC se encuentra también disponible en el catálogo MSI. La GeForce GTX Titan X está al alcance sólo de los bolsillos más pudientes, pero no hay nada en el mercado que se pueda comparar a esta bestia, capaz de triturar todas las pruebas de rendimiento en cuanto a potencia para juegos. Sus 12 GB de RAM, sus 3072 núcleos CUDA y su frecuencia potenciada la convierten en la tarjeta más top que puedes encontrar hoy día. ¿Estás listo para ella?



ESPECIFICACIONES DEL PRODUCTO	
GPU	NVIDIA GeForce GTX TITAN X
Procesadores CUDA	3072
Frecuencia GPU	Base: 1000 MHz Boost: 1075 MHz
Frecuencia RAM	7010 MHz
VRAM	12 GB GDDR5
Bus RAM	384 bit
Outputs	3x DisplayPort / HDMI / DL-DVI-I
TDP / Conectores	250W / 6-pin, 8-pin
Dimensiones (mm) / Peso (g)	280x111x36 / 942
Formato	ATX, Dual slot

JUEGO DEL MES micromanía

MAD MAX ¡Ya está aquí la acción más explosiva en PC!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Avalanche Studios
- **Distribuidor:** Warner Bros. Int.
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 49,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *madmaxgame.com/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Áreas principales:** 3 (Vertedero, Yermos, Gran Blanco)
- **Regiones:** 14
- **Arma especial:** Arpón
- **Tipos de armas:** De fuego, gasolina, explosivas, chatarra
- **Mejoras:** 18 (Magnum Opus)
- **Carrocerías:** 18 (Magnum Opus)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5-650 a 3.2 GHz, Phnemo II X4 965 a 3.4 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 Ti, Radeon HD 7870 (2 GB)
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8
- **Espacio en disco:** 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL


Los prismáticos te desvelan los secretos del Páramo. Y de tus enemigos. Funcionan casi como los de Snake en «MGS V».



¡Lucha por tu supervivencia en un futuro postapocalíptico! La adaptación del universo "Mad Max" que ha hecho Avalanche nos ofrece un maravilloso juego de acción explosiva y brutal.


¿Que se te gripa el Magnum Opus o está dañado? Pues para y Chumbucket te lo arregla... ¡incluso en medio de una pelea!





La enormidad del Páramo te espera. El mapa de «Mad Max» parece no ser muy grande... Pero es un error. ¡Es inmenso!

¡Ojo, que tiran con bala! Los campamentos y fortalezas enemigos están fuertemente defendidos. Acercarse a ellos a pie o a pecho descubierto es un suicidio. Piensa antes de actuar.

Es difícil no sentirse fascinado por la violencia. Somos animales y llevamos en nuestro cerebro reptiliano, en nuestro sistema límbico, grabado a fuego el instinto de la supervivencia. Quizá por eso como seres civilizados –o eso queremos pensar– a la mayoría –o eso queremos pensar– nos repugna la violencia real, pero su virtualización... es otro cantar.

Quizá por eso los videojuegos la explotan tan bien. Como el cine. Como la literatura. Y «Mad Max», en cualquiera de sus versiones, nos pone ante los ojos la esencia de nuestra naturaleza humana. Vale, no es una disección tan magistral como la de La Carretera, de C. McCarthy, pero tampoco se lo pedimos a Avalanche. Lo que sí le pedíamos es que nos diera un juego de libertad, de violencia, de brutalidad, de diversión y, sobre todo, un buen juego, con posibilidades infinitas al gusto del jugador, intenso, explosivo y que capturase la esencia de la acción de la saga cinematográfica de George Miller. ¡Y vaya si lo han hecho!

> "El enorme mundo abierto, la personalización y la brutalidad de la acción son sus pilares"

Violencia y acción postapocalípticas

La trama de «Mad Max» casi ni importa –de hecho, es relativamente floja–, pero desde el primer segundo, entre la intro, la cinemática en que se presenta al protagonista y su Némesis, Scrotus, plagada de acción, furia e intensidad, y lo bien que se cuenta todo con unas secuencias ni interactivas sensacionales, «Mad Max» te sumerge de lleno y sin remedio en su universo. Un mundo de juego fascinante, salvaje, espectacular en su inmensidad y del que, desde el primer minuto, te sientes parte e intuyes sus inmensas posibilidades.

Las primeras horas de juego encubren un magistral ejercicio de diseño de tutorial que desvela con misiones reales a personajes, jugabilidad, acción, armas, vehículos y opciones de personalización. Es algo que Avalanche lleva bien aprendido de su experiencia

¡A POR EL MAGNUM OPUS!

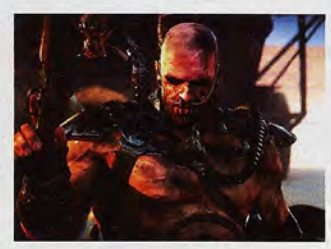

La creación y desarrollo del Magnum Opus, el coche con el que Max y Chumbucket han de enfrentarse, como objetivo último, a Scrotus, forma desde el primer minuto de juego uno de los pilares sobre los que se asienta el diseño de la aventura. De hecho, la exploración del páramo se basa en la necesidad de encontrar chatarra y piezas para personalizar al máximo el coche, en sus 18 apartados diferentes. Además, hay piezas especiales, como los ornamentos, que podemos robar a los enemigos.



¡Explosiones y choques por doquier! En el Páramo, a las primeras de cambio, empiezan a acribillarte o te lanzan de todo para convertirte en un churrasco de superviviente.

EN EL PÁRAMO SE MATA O SE MUERE

Los personajes de «Mad Max», en sus papeles principales, son uno de los grandes logros de Avalanche. No sólo el protagonista, sino su gran Némesis, dan épica a la trama.



Scrotus -o Scabrous Scrotus, su nombre completo- es una auténtica bestia. Grande, fuerte, brutal y cruel con todos, es el caudillo protector de Ciudad de la Gasolina. Su gran objetivo será acabar con Max.



En su afán de supervivencia y venganza contra Scrotus, Max se topa al comienzo con el peculiar Chumbucket, cuya locura es comparable a su gran destreza como mecánico.



¡Qué hermoso es el arpón! Sirve como herramienta de tracción, como arma, como distracción... ¡y es un juguetito con el que cuentas desde el principio!



Los combates, a pie o en el coche, adecúan sus animaciones a la interacción con el entorno. Si acorralas a un enemigo contra la pared, la animación varía.

con juegos como «Just Cause», y en «Mad Max» ofrece madurez y calidad a partes iguales.

Universo «Mad Max»

Avalanche no sólo recrea a la perfección el universo de «Mad Max» sino que lo hace divertido y fascinante pese a su brutalidad –o gracias a ella–. La jugabilidad es excelente, y aunque algunos controles deberían afinarse más en algún ajuste –al seleccionar objetos del escenario, por ejemplo– el combate a pie o en coche es bruta. la creación del Magnum Opus es la esencia y la excusa para todo el juego, además de la supervivencia.

Sí, es cierto que muchas misiones tienden a ser repetitivas, pero así y todo la diversión no baja. Su calidad técnica es sobresaliente y se te pasan las horas sin darte cuenta. Eso si, el doblaje, pese a su calidad, es en inglés. Y la falta algo más de variedad, ya decimos. Es un juegazo y es divertidísimo, pero no redondo del todo. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



THE WITCHER 3
La acción en el enorme mundo abierto de Geralt es diferente en estilo, pero tan espectacular y variada como la de «Mad Max».

ALTERNATIVAS

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN
Nota: 90 — **MM 247**

BATMAN ARKHAM KNIGHT
Nota: 96 — **MM 246**

NUESTRA OPINIÓN

Explora el páramo y sobrevive a la brutalidad del futuro. Conviértete en un guerrero de un futuro postapocalíptico en que la gasolina y el agua valen más que la vida. Un juego de acción brutal.

LO QUE NOS GUSTA

- La libertad de exploración del Páramo y la intensidad de la acción, brutal y explícita, pero fascinante.
- Las posibilidades de personalización y configuración del coche, con miles de posibles combinaciones.
- Estupendas animaciones y cinemáticas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Muy repetitivo en misiones secundarias y con una historia un tanto floja, aunque con un final brutal.
- Aunque el doblaje original y la interpretación son magníficos, se echa de menos el doblaje en español.
- Algunos ajustes en los controles, poco precisos.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La experiencia de Avalanche como creadores de juegos de acción en mundos abiertos alcanza una madurez ejemplar en «Mad Max». El ritmo de la acción desde el primer minuto, los combates a pie y en coche y el concepto de "monta el mejor vehículo para sobrevivir" dan un juego brutal. Tanto como la acción. Explosivo y recomendable.

LA NOTA 92

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 84 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 73



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!









ACCESO A LA BETA SÓLO DISPONIBLE PARA PS4, XBOX ONE Y PC.





GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Y Snake renació para su mejor aventura...

LA REFERENCIA





MGS V GROUND ZEROES
El prólogo de «The Phantom Pain» nos desvelaba el diseño básico de acción y jugabilidad.

ALTERNATIVAS

THE WITCHER 3 WILD HUNT
Nota: 98 — **MM 244**

MAD MAX
Nota: 92 — **MM 247**

La duda es si atacar desde arriba, usando el silenciador, o flanquear hasta situarnos en una esquina y al pasar el soldado dejarlo KO. Aunque existe otra posibilidad. Si nos infiltramos en silencio hasta la habitación donde llegará nuestro objetivo, podríamos simplemente colocar una carga explosiva, huir y detonarla a distancia cuando llegue allí. Es posible escapar rodeando el pueblo o usar una salida más sutil, aunque sucia, usando las alcantarillas.

Todo ello, siempre tras haber valorado pros y contras de las distintas alternativas que hemos visto al vigilar a distancia el área del poblado donde está nuestro objetivo. Marcar a los soldados enemigos con los prismáticos es vital para controlar sus movimientos, y así poder dar pasos sobre seguro, siempre sin confiarnos. Y, claro, cualquier opción es válida, porque la libertad de elección y de acción depende de nuestra planificación, habilidad, herramientas y armas. Y de nuestro caballo. O, más adelante, del D-Walker. Y de nuestros aliados. Y...

Posibilidades infinitas

«The Phantom Pain» es, sin duda, el mejor, más completo, ambicioso y espectacular título de toda la historia de la saga «Metal Gear». Sus ilimitadas posibilidades de acción y su pasmosas rejugabili-

> "Kojima reinventa el universo «Metal Gear» con su aventura más completa y ambiciosa"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA







- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Kojima Productions/Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP:** 59,95
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.konami.jp/mgs5*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Escenario:** Mundo abierto
- **Tipos de armas:** pistolas, rifles, granadas, cuchillos...
- **Especiales:** Sombrero de pollo
- **Monturas:** Caballo, D-Walker
- **Mascota:** D-dog
- **Vehículos:** Motos, jeeps, camiones, blindados...
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 4460 a 3.40 GHz, Quad Core
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 28 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 (DirectX 11)
- **Conexión:** ADSL (activación Steam, tienda online)

MICROMANÍA RECOMIENDA

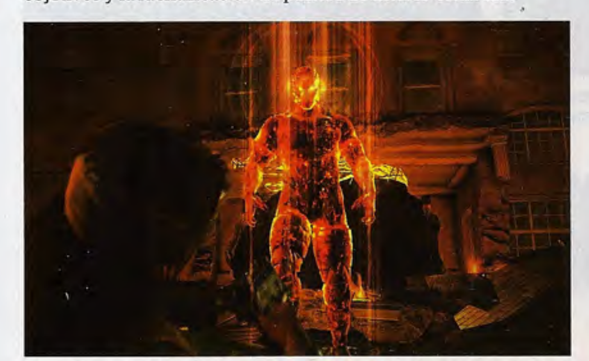
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



¡Arre, caballito! Snake dispone de un brioso corcel para recorrer el enorme mundo abierto del juego. Pero no es la única montura.



Hay que tener siempre a mano el iDroid. El mapa, los objetivos y la identificación de puntos de interés están ahí.



El prólogo del juego nos presenta a un Snake convaleciente, tullido y acosado por extrañas criaturas salidas de una pesadilla.



La aventura definitiva de la saga «Metal Gear» por fin ha llegado. Y es todo lo que esperabas y más. El trabajo de Kojima es brutal, y la increíble rejugabilidad es uno de sus puntos fuertes.



De nuevo el sigilo, las coberturas y la vigilancia del entorno y los enemigos se convierte en una de las claves del diseño de acción. Pero el combate directo también da más opciones que antes...

dad son apenas perceptibles al principio del juego, en un prólogo que juega contigo como no imaginas y llega a ser exasperante... hasta que estalla la acción.

Los que hayan probado «Ground Zeroes» se sorprenderán algo menos, pues el diseño de jugabilidad de aquel juego/prólogo mostraba todas –o casi– las cartas de diseño que Kojima nos trae para su ¿último trabajo? para Konami.

«The Phantom Pain» es, sobre todo, eso que decimos: un juego de posibilidades casi ilimitadas, donde cumplir un objetivo se puede conseguir por métodos y caminos tan diversos –incluso surrealistas y cómicos– que vas a echar de menos una opción de grabar partidas para poder probar una y otra vez distintas soluciones. Siempre podrás volverlo a jugar, eso sí. Y lo harás.

Kojima no sólo ha arriesgado, ha modificado sus esquemas habituales de diseño y ha introducido pequeños detalles que favorecen la jugabilidad.

La acción ochentera, en zonas calientes del planeta (Afganistán y la frontera de Zaire y Angola), se complementa con toques de ciencia ficción y hasta sobrenaturales, aparentemente, al conocido estilo de acción táctica.

Todo ello se ve potenciado por una IA excelente y adaptativa, que además sube enteros con el modo Reflejo, que te ofrece una ligaera ventaja –con un segundo añadido en cámara lenta– cuando un enemigo te detecta, para poder eliminarlo. Detalles que hacen del juego una delicia.

«The Phantom Pain» quizá podía haber estado más pulido técnicamente, pero es un juegazo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Vive la aventura total y ochentera de Snake. Conviértete en un as de la infiltración y la acción táctica en la entrega más ambiciosa de «Metal Gear Solid», con un mundo abierto y ambientación de los 80.

LO QUE NOS GUSTA

- El mundo abierto y las posibilidades múltiples de acción que potencia el genial diseño de escenarios.
- Las posibilidades de experimentar y jugar con armas y herramientas: globos, explosivos, distracciones...
- La IA. En general es excelente en todos los enemigos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Que sólo se haya traducido, pero no doblado. Aunque el elenco original sea estupendo, es una pena.
- Unos requisitos mínimos nada despreciables, y sus casi 30 GB de disco duro. Mucha tela.
- FOX Engine parece más limitado de lo esperado.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La radical y renovadora aventura de Snake en un enorme mundo abierto ha tardado, pero la espera ha merecido la pena por un juego en el que la rejugabilidad lo es todo y la libertad de acción es pasmosa. Una pena que no se haya doblado y que se pudiera haber pulido más en múltiples detalles técnicos y de ajuste fino, pero es un juegazo total.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 79

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 96



Las batallas masivas a lo «Total War» llegan a Japón. Pero no es «Total War». Koei Tecmo se inspira en la historia nipona y el diseño y estilo de Creative Assembly para lanzar un juego con personalidad propia.



No todo es combatir. Como en la serie «Total War» la gestión es vital: recursos, crecimiento, construcción...



¿Estás preparado para la batalla? Pues, ¡adelante! Hay que ir a buscar al enemigo recorriendo el mapa.



Personajes históricos y ficticios se mueven en el juego entre la regencia, la diplomacia, la guerra...



El japón feudal de los siglos XVI y XVII es el escenario donde se desarrolla la acción del juego.

NOBUNAGA'S AMBITION SPHERE OF INFLUENCE

«Total War» se va a Japón...



ALTERNATIVAS

TOTAL WAR: ATTILA
Nota: 94 — **MM 241**

CIVILIZATION BEYOND EARTH
Nota: 96 — **MM 237**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés/Japonés
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo
- **Distribuidor:** Koei Tecmo
- **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga Digital)
- **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Página WEB:** *www.nobunagasambition.eu*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 1.6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Disco Duro:** 6 GB

Es que es lo primero que se te pasa por la cabeza en cuanto ves «Nobunaga's Ambition. Sphere of Influence»: ¡es «Total War»! Sí, vale, aunque no hablemos de plagio, sino de un estilo, unas reglas de diseño, etc. No vamos a acusar a Koei Tecmo de pegarse un "homenaje" a costa de Creative Assembly cuando la mayoría de juegos a día de hoy tienen múltiples influencias, muchas muy evidentes, como es el caso. Y menos nos vamos a meter con Koei Tecmo cuando lanzan un juego tan bueno y lleno de posibilidades como éste. Y mucho menos cuando, en realidad, la saga de «Nobunaga's Ambition» nació mucho antes que «total War» -¡en 1983, para PC, NES y MSX!-. Vamos, que a veces todo funciona en forma de círculo...

Pero sí, lo importante es que «Nobunaga's Ambition Sphere of Influence» es bueno, muy bueno, como juego de estrategia, de gestión y de combate táctico. No en vano tiene un buen modelo a seguir en la actualidad. Pero está bien hecho, tiene personalidad propia y es muy japo... para lo bueno y para lo no tan bueno.

Estrategia "japobritánica"

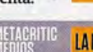
En los detalles importantes de diseño del juego entran desde aspectos más irrelevantes para algunos e imperdonables para otros, como es el caso del idioma, hasta un estilo de gestión de menús que se puede hacer irritante hasta que te acostumbras.

Si te gustan los juegos de estrategia y hablás inglés (o japonés, que es la otra opción), pues genial. Si no, pasa de largo. Porque si «Nobunaga's Ambition Sphere of Influence» es genial en su recreación del Japón feudal, en su gestión de recursos, en sus opciones de diplomacia, táctica, etc. lo hace a fuer de que te desenvuelvas bien en inglés y de que tengas paciencia al manejar sus múltiples menús y referencias, así como al pasar los interminables diálogos, pero es que los necesitas para enterarte de tus objetivos.

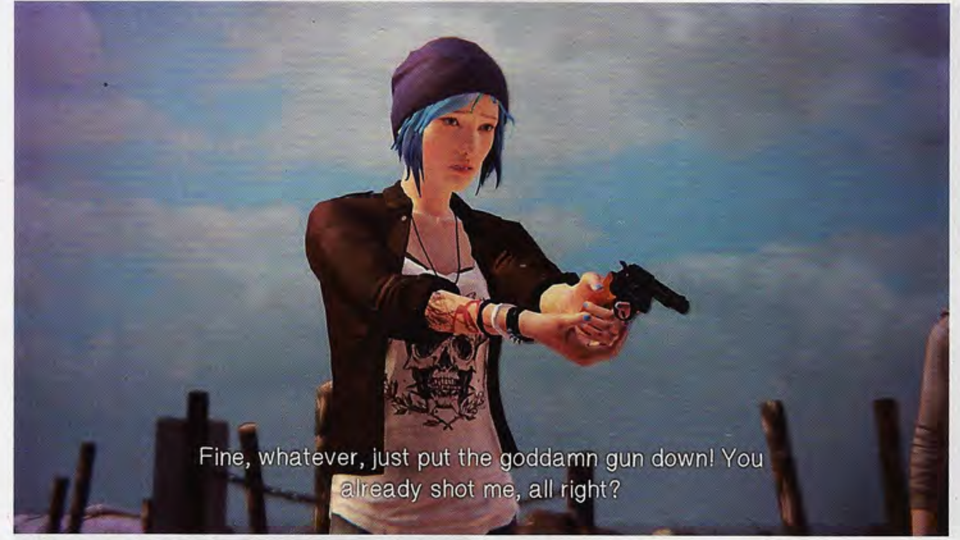
Lo que hace, lo hace bien, es largo, variado y tiene distintos modos, excepto multijugador. Es muy buen juego, aunque complejo, exige mucha paciencia y es muy caro para no estar traducido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Si te va la estrategia a lo «Total War», y no tienes problemas con el idioma, es una magnífica opción para ampliar tu colección, pero considera también que es caro de narices. Tenlo todo en cuenta.



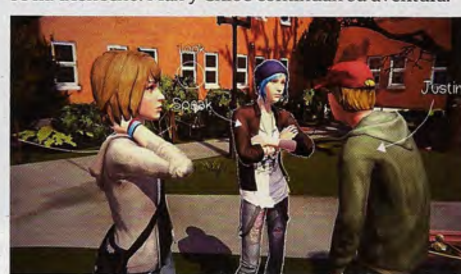
METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 67 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 70



«Dark Room» lleva la historia de «Life is Strange» a su cénit con un mal rollo impresionante, decisiones extremadamente duras, una narrativa magistral y momentos que te van a dejar petrificado. DontNod se sobra.

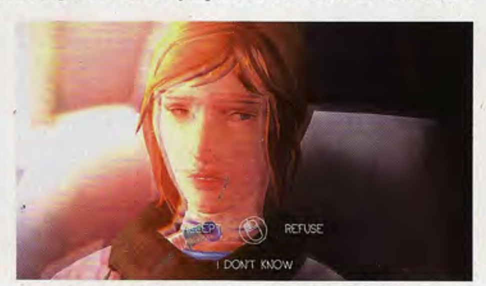


El extraño suceso que cerró el episodio anterior se ha deshecho. Max y Chloe continúan su aventura.





Lo que la infancia ha unido no lo separará nadie. Al menos, por parte de Max no va a quedar.



¿Qué harás con la decisión de tu vida? O mejor dicho, de otras vidas. Un momento realmente duro.



Pon a prueba tus dotes detectivescas. Combinar las pistas adecuadamente es realmente fácil.

LIFE IS STRANGE EPISODE 4: DARK ROOM

Mal rollo adolescente al máximo

LA REFERENCIA

GAME OF THRONES EP. 5
Nota: 80 — MM 247

BROKEN AGE
Nota: 90 — MM 245

FICHA TÉCNICA







- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** DontNod/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga Digital)
- **PVP rec:** 19,99€ (temporada)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.lifeisstrange.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB (no recomendado Intel HD)
- **Disco Duro:** 3 GB

Hasta «Chaos Theory» la historia de Max y Chloe no había sido especialmente amable, pero comparada con «Dark Room» se puede considerar un cuento infantil. Y es que DontNod continúa demostrando, capítulo a capítulo, que «Life is Strange» es un magistral ejercicio de cómo contar una historia interactiva en la que tus decisiones modifican la trama de forma radical. Y si creías que el "cliffhanger" del capítulo anterior –que, por cierto, no era un sueño, y hace que el inicio de «Dark Room« te provoque un nudo en el estómago– era un momento extremo con el que el estudio nos había puesto a prueba, desde el primer al último minuto de este nuevo capítulo tu fe en el ser humano va a ir perdiendo enteros poco a poco.

Pocas veces en una aventura –salvo en momentos brillantes de algunos juegos de Telltale, como «The Walking Dead»– vas a sentir encogerse tu corazón como en «Dark Room». Seguro que piensas en que en el cine has visto cosas más impactantes y dramáticas un montón de veces. Lo que pasa es que ahí no tienes poder de decisión, y es bastante más complicado que un modelo 3D te provoque congoja que una buena actuación de un actor de carne y hueso. De ahí el mérito de DontNod con este capítulo de su juego.

Sufrimiento magistral

«Dark Room», continuando por la misma senda de diseño de acción y jugabilidad que los capítulos precedentes, mantiene, por tanto, muchos de los defectos de «Life is Strange», aunque soluciona algunos otros –compensa mejor sus ingredientes, entre diálogos, gestión del viaje en el tiempo y acción–. Pero es la trama de este capítulo lo que eleva «Life is Strange» al máximo nivel y hace que te plantees cómo es posible que DontNod sea capaz de retorcer de forma tan brutal los sentimientos del jugador. Cuando crees que ya has llegado a tu límite, la siguiente escena te va a dar aún más mal rollo. Un logro al alcance de muy pocos juegos, desde luego.

«Dark Room» es un capítulo brillante y, pese a que seguimos echando de menos una buena traducción, si te gusta la aventura no podrás pasar sin probarlo. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La historia de «Life is Strange» llega a un punto culminante con giros dramáticos, momentos tensos y de gravedad extrema y decisiones terribles. Una trama brutal narrada de forma magistral.


LA NOTA 86

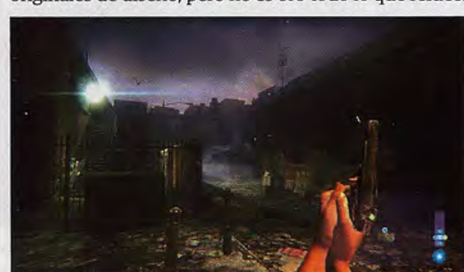

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 85
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 76



¡**Londres ha caído ante la invasión zombi!** Sobrevivir a ella o convertirse en un muerto viviente más depende, exclusivamente, de tu habilidad. Y vas a necesitar mucha para superar lo que «Zombi» ofrece...



«Zombi» tiene una gran ambientación y detalles originales de diseño, pero no es oro todo lo que reluce.





Detectar puntos "calientes" en el escenario es clave para poder avanzar y cumplir objetivos.



Si eres de gatillo fácil, éste no es tu juego. La escasez de recursos determina la acción y el éxito.



Controla siempre tu equipo. Más que nada, sobrevivir depende de que lo gestiones bien.

ZOMBI

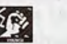
Buena ambientación, pobre ejecución

ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
Nota: 92 **MM 242**

DEAD RISING 3
Nota: 90 **MM 236**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Survival Horror
- **Idioma:** Español
- **Estudio:** Strait Right
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga Digital)
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *http://shop.ubi.com* Información básica y requisitos.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E7300 a 2.6 GHz o Athlon II X2 240 a 2.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450 o Radeon HD5770
- **Disco Duro:** 22 GB

Todavía quedan cosas por contar con los zombis de por medio. O esa es la excusa que sirve a «Zombi» –con el nombre no se han molestado en pensar mucho– como punto de partida para narrarnos la peculiar visión de sus diseñadores sobre el apocalipsis de los muertos vivientes. Hay que contar, antes que nada, que «Zombi» es una adaptación de «ZombiU», juego de WiiU cuyo personalísimo mando era una de las claves para sacarle el máximo rendimiento al juego.

Pero la adaptación de «Zombi» también tiene su mérito, precisamente, al dejar de lado este punto para centrarse en contarnos una historia, nuevamente, de supervivencia, horror, angustia y coraje. Una historia en la que Londres ha caído, arrasada e invadida por los muertos vivientes –y mordientes– y los recursos disponibles para sobrevivir a las hordas de monstruos son más que escasos. Casi paupérrimos, en realidad.

Atmósfera asfixiante

Una de las mejores virtudes de «Zombi» es su ambientación. Los momentos de tensión están bien preparados, la sensación de temor a dar el siguiente paso –es un "survival" en el sentido más literal, pues cada recurso es vital– y caer en las garras de un puñado de muertos, o ver cómo lugares icónicos de Londres como el palacio de Buckingham o el Big Ben se ven infestados por la horda de zombis es algo muy conseguido. Además, existe un apartado muy llamativo y que da un giro original a «Zombi»: la muerte permanente en la que nos unimos como infectados a la horda. Lo siguiente es seguir jugando, pero como otro personaje. Todo parece bueno, hasta aquí.

¿Cuál es el problema? Pues no es uno, son varios, y el primero es que «Zombi» parece, estéticamente, un juego de hace una década.

Si el problema fuese puramente visual, no sería tal, pero «Zombi» es lento en su desarrollo para unos pocos momentos de emoción, es farragoso en su control al obligar a dar varios pasos para acciones simples, el manejo de los mapas es confuso, tiene bugs rarísimos y, además, juegos de zombis parecidos y mejores ya los hay. En el fondo tiene buenas ideas. Es el continente lo que las fastidia. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Su gran ambientación y detalles de originalidad no compensan un diseño confuso de acción, una exploración exasperante y la necesidad de dar varios pasos para realizar acciones básicas.



LA NOTA 56

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 48



METACRITIC MEDIOS LA NOTA 65



Asher está a punto de conseguir sus objetivos. Un ejército le espera. Peri ganarse el respeto de aquellos que lo formarán no será sencillo. ¿Podrá volver a Ironrath para salvar su casa y su familia de la destrucción?



¡Por fin en casa! ¿Y ahora?... Queda ya poco para decidir el destino de los Forrester. ¿Es Asher la clave?





Algo más de combate... sin exagerar. «A Nest of Vipers» está más equilibrado que otros episodios.



¡Contesta rápido, es importante! La trama mete ahora más presión a la hora de elegir respuestas.



¡Más sangre! La brutalidad del universo de Juego de Tronos vuelve en «A Nest of Vipers»... ¡y de qué modo!

GAME OF THRONES EPISODE 5: A NEST OF VIPERS

Valar Morghulis

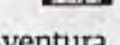
ALTERNATIVAS

LIFE IS STRANGE
Nota: 86 — **MM 247**

BROKEN AGE
Nota: 90 — **MM 245**

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Telltale Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga Digital)
- **PVP rec:** 27,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.telltalegames.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB RAM (no recomendada Intel HD)
- **Disco Duro:** 3 GB

Ahora que Emilia Clarke ha empezado a renegar de sus desnudos –y de otros personajes– en la serie de TV en que se basa «Game of Thrones», aunque forman parte del brutal universo concebido por George R.R. Martin, es justo cuando otro de los pilares del mismo –además de la humanidad que exudan los personajes por todos sus poros– regresa al nuevo capítulo de la adaptación de Telltale al videojuego: la muerte. Valar Morghulis. O en plan más cañí, que en "Juego de Tronos" muere hasta el apuntador.

Telltale no se había ablandado con los anteriores episodios de «Game of Thrones», no es eso, pero sí se había dispersado un tanto. Si ya el primer libro, o la primera temporada de la serie de televisión, había demostrado que es mejor no encariñarse con ningún personaje de la trama, Telltale hizo lo propio con «Iron from Ice» para luego empezar con unos altibajos que nos tenían bastante desorientados, la verdad. «A Nest of Vipers» se deja de tonterías y vuelve a la brutalidad esencial de "Juego de Tronos": diálogos determinantes, tensión, muertes.

Equilibrio y muerte

«A Nest of Vipers» es uno de los capítulos más equilibrados de «Game of Thrones». Por un lado, porque el componente de acción y combate está compensado con los diálogos. Por otro, son éstos los que meten más tensión, si cabe, que los combates. El estudio ha acelerado notablemente el tiempo de respuesta disponible para contestar a preguntas o sugerencias de los personajes con que hablamos, y la mayoría de las veces no estás seguro de si has tomado una decisión adecuada. Un elemento que es esencial también en el juego. Pero, sobre todo, «A Nest of Vipers» te somete a varios de esos momentos críticos en que tu elección marca el futuro de la historia. Personajes clave han de morir en un momento dado, y tú eliges qué va a pasar. Y según esa elección, el desenlace será muy distinto enel próximo capítulo.

Los Forrester están a punto de descubrir su destino. El que tú has venido marcando hasta ahora; y en ningún capítulo de forma tan determinante como éste. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Se acerca el desenlace de la historia de los Forrester y sube la tensión. Regresan los giros mortales a la trama, con protagonistas cayendo, y mayor equilibrio entre acción y diálogos.

LA NOTA 78

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 68 · METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 74



OPORTUNIDADES



FALLOUT ANTHOLOGY

Si eres un incondicional del rol estarás impaciente por la cuarta entrega de «Fallout». Mientras esperas, puedes hacerte con el recopilatorio «Fallout Anthology» en el que Bethesda reúne toda la saga hasta el momento. Sale el día 2 de Octubre en Game por 44,95 €.



FX DRIVE SIMULATORS 2015

Con la última colección de juegos de velocidad de FX, los aficionados al volante tienen una oportunidad única para disfrutar de tres grandes títulos del género, «Race Driver GRID», Gas Guzzlers» y «FlatOut Anthology», y por solo 19,95 €.



TITANFALL DELUXE EDITION

La tienda online Origin (EA), vuelve a ofrecernos una nueva ocasión para disfrutar del éxito de acción multijugador de 2014, «Titanfall», en su edición digital de lujo, lo que incluye todos los contenidos adicionales del juego de Respawn por 19,95 €.

STARCRAFT II SAGA WINGS OF LIBERTY Y HEART OF THE SWARM

El próximo lanzamiento del tercer capítulo de «StarCraft II» ha motivado interesantes rebajas en el juego de Blizzard. Puedes adquirir los dos primeros capítulos por 19,95 € cada uno: «Wings of Liberty», basado en los Terran; y «Heart of the Swarm» con la campaña de los Zerg.

SCII BATTLECHEST

Pero si lo tienes claro y quieres ambos títulos de estrategia, puedes adquirir el «StarCraft II: BattleChest» que tiene un precio de 34,95 €.



DRAGON AGE INQUISITION DIGITAL DELUXE

En la cumbre del Rol

Sobre el convulso mundo de Thedas se cierne una nueva amenaza. Cuando no son los dragones, son las disputas entre los magos y templarios renegados. ¿Y ahora qué, un cataclismo? La cosa es grave, sí. Se ha abierto una brecha en el Velo por la que se están colando demonios venidos de nadie sabe dónde, pero que traen el caos y la destrucción total. ¿Qué los detendrá, cómo disuadir al Mal para que deje en paz Thedas? Tú, tú lo harás. ¡Acabas de ser nombrado gran "Inquisidor"!

Enorme, épico, profundo... La fantasía de «Inquisition» te dejará una huella imborrable. Y es que, para culminar la trilogía «Dragon Age», BioWare no ha escatimado ni esfuerzos ni talento.

Clásico imprescindible

El de «Inquisition» es un mundo vivo y abierto con el trasfondo de una epopeya. Te brinda el más profundo desarrollo para tu héroe que puedas imaginar y uno de los sistemas de combate más fluidos, dinámicos y espectaculares del Rol. BioWare ha recuperado los mejores detalles del primer capítulo y ha mejorado todo lo demás. ¡De lo mejor del género!







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol
- **PVP Rec:** 28 € en Origin, 24 € Ed. Estándar
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 239 (Enero 2015)
- **Estudio/compañía:** BioWare / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.dragonage.com*

18

LA NUEVA NOTA

«Inquisition» introduce muchas novedades, mejoras audiovisuales y una amplitud descomunal. Pero sobre todo, recupera la esencia del primer «Dragon Age: Origins». Los fans del JDR no deben perdérselo.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 5.8 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Armas del futuro, mismos soldados







La guerra siempre será la guerra. No importa que los drones puedan lanzar ataques "quirúrgicos" a distancia, ni que tengas cachivaches de ocultación, ni lo asimétrico que digan que es un conflicto en las noticias. La guerra es implacable, sucia y letal... Si estás ahí, te pasa por encima con lo que no esperas, aunque te lo esperes. Y menos mal que es así, incluso en el futuro. Sí, menos mal, decimos, porque de otro modo sería imposible combatir –en un mundo de naciones débiles que confían su defensa a terceros– contra una corporación armamentística gigantesca como es Atlas, con todos los recursos a su alcance.

Acción convencional

Estás en mitad del s.XXI, pero tú sigues siendo un soldado de la vieja escuela, un marine con patria, pese a tener un implante cibernético por brazo. Y eso va en sintonía con «Advanced Warfare». Pese a lo futurista de su escenario, la acción es muy tradicional. Es un juego de tiros, sin más,pero uno de los buenos. Y, eso sí, con un despliegue audiovisual de lujo que, la verdad, echábamos de menos en la saga.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 24,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 238 (Diciembre 2014)
- **Estudio/compañía:** Sledgehammer Games / Activision
- **Distribuidor:** Activision-Blizzard
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.callofduty.com/es/advancedwarfare*

18

LA NUEVA NOTA

Combate futurista, con sugerentes detalles en la ambientación y una realización muy notable. La trama es tópica y lineal, pero consigue hilar una variada sucesión de misiones vibrantes y espectaculares.

LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 4.5 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

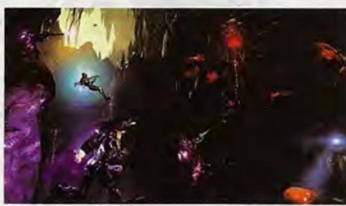
EVOLVE

¡Caza a la bestia!









Seguro que en alguna peli has visto a una turba de paletos en persecución de un monstruo. Hasta que se topan con un monstruo de verdad, un coloso invulnerable a horcas, guadañas y escopetas. Entonces llaman a cazadores de monstruos profesionales como los de «Evolve». Es papel que puedes adopta ren el juego en compañía de otros cazadores mediante partidas online. Conlleva disponer de armas avanzadas y habilidades poderosas y todo ello lo vas a necesitar. Claro que también te puedes convertir en una de las Bestia alienígenas y convertir a tus cazadores en la presa. ¡Genial!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 24,95€ (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 241 (Marzo 2015)
- **Estudio/compañía:** Trutle Rock / 2K Games
- **Distribuidor:** 2K Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.evolvegame.com*

16

LA NUEVA NOTA (MULTIJUGADOR)

Un desafío enfocado al juego multijugador con un original planteamiento para los combates, bestia vs cazadores que, sin embargo están muy bien equilibrados. Gran espectáculo y desafíos emocionantes.

LA NOTA 89

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 4.3 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €

GAME

Selección GAME Premium PC

Volante Logitech G29 Driving Force PS4/PS3/PC

¡Es mejor que el de un coche real! Nunca has probado nada igual...




398,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Rotación: 900 grados de bloqueo a bloqueo
- Sensor de conducción tipo sala de juegos
- Force Feedback con dos motores
- Protección contra sobrecalentamiento
- Pedal de freno no lineal
- Sistema de alfombrilla antideslizante patentado
- Recubrimiento antideslizante
- Calibración automática
- Radios del volante: aluminio anodizado
- Recubrimiento del volante: cuero cosido a mano
- Eje de conducción: acero
- Palancas de cambio: acero inoxidable bruñido
- Pernos de montaje: nylon relleno de cristal
- Brazos y estructuras de pedales: acero laminado en frío
- Superficies de los pedales: acero inoxidable bruñido
- Fundas de pistones de pedales: termoplástico polioximetileno (POM)

Controller Xbox One con Cable PC/XONE

Actualiza tu mando con la versión compatible para PC del Controller Xbox One de Microsoft.

59,95 €

›MÁS ENVOLVENTE:

- Nuevos motores de vibración de los gatillos. Notarás con precisión las armas, golpes e impactos, que cobrarán vida con un nuevo nivel de realismo en el juego.
- Nuevo puerto de expansión con transferencia de datos a alta velocidad que permite una charla de sonido más nítida si se usa con auriculares compatibles.

›MÁS PRECISO:

- Cruceta con nuevo diseño tanto para movimientos circulares como direccionales.
- Stick mejorado que permiten un mejor agarre y precisión.
- El gatillo y los botones superiores frontales se han diseñado para conseguir un acceso más rápido.

›MÁS CÓMODO:

- Las zonas de agarre y los contornos se han diseñado para ajustarse a una variedad mayor de tamaños de manos con comodidad.
- Las pilas encajan en el cuerpo del mando, para sujetar el mando de forma más natural.

›INCLUYE:

- Mando Inalámbrico Xbox One
- Cable de carga para el mando
- Dos Pilas AA
- Token 2 dias a Xbox Live Gold: 2 días de prueba

Auriculares Thrustmaster Y-280CPX

Diseño, comodidad y la mejor calidad de audio para disfrutar durante horas.

49,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Drivers genuinos de 50 mm.
- Curva de respuesta notablemente estable.
- Equilibrio perfecto entre bajos, medio y agudos.

Ratón Óptico Steelseries Kinzu v3 Negro

Diseño ergonómico y una suavidad total para que tu mano esté también cómoda.

39,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- 4 Botones programables.
- Revestimiento lateral de tacto suave.
- Textura del cable: Goma suave.
- Longitud de cable: 2m.



Consigue estos productos a través de



Consulta www.game.es/CYR para más información

Smartphone BQ Aquaris M4.5 4G 8GB Negro

La mejor pantalla y el mejor sonido ya están disponibles en el nuevo modelo de BQ.



169,95 €

› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla: 4,5" IPS 540x960
- Procesador: Quad Core 1 GHz
- Sistema operativo: Android 5.1
- Conectividad: 4G, BT, GPS, WiFi
- Memoria: 1Gb / 8Gb

Tablet Wolder miTab Cleveland 10,1" Quad Core 8Gb



¿Doble cámara? ¿Pantalla de 10,1"? ¿Menos de 100 euros?

99,95 €

› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla: 10,1" 1024x600
- Procesador: Quad Core 1,3 GHz GPU Dual Core
- Sistema operativo: Android 4.4
- Conectividad: WiFi

SportWatch SW68SD12 Hannspree

¡Sí, tener un SmartWatch Android a un precio increíble es posible! Ésta es la prueba.



29,95 €

› CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla 0.68" OLED
- Bluetooth 4.0.
- Función Podómetro y distancia recorrida.
- Seguimiento de pérdida de peso.
- Monitorización de sueño.
- Notificación de mensajes y llamadas (posibilidad con vibración).
- Alarma.
- Sensor de movimiento.
- Larga duración de Batería.
- Compatible con IOS (mediante aplicacion HPLUS, disponible en la APP Store).

› ACCESORIOS INCLUÍDOS:
- Cable USB.
- Protector de pantalla.
- 2 Correas (Negra y Azul).
- 2 Adaptadores para colgar en cuello (cuerda no incluida).

micromanía

¡Lo hemos probado!

VOLANTE LOGITECH G29 DRIVING FORCE PS4/PS3/PC

Quizá después de probar el Logitech G29 Driving Force no vuelvas a conducir un coche de verdad. Su perfecta simulación, respuesta, tacto y la calidad de fabricación le convierten en uno de los mejores volantes existentes.

CONTROLLER XBOX ONE CON CABLE PC/XONE

Cada vez hay más juegos en PC para los que es necesario contar con un buen pad. Y si buscas uno de los mejores no debes mirar más allá del nuevo Controller Xbox One de Microsoft, compatible con PC. No lo dudes.

AURICULARES THRUSTMASTER Y-280CPX

Una vez que te pongas los Thrustmaster Y-280CPX te resultará muy difícil quitártelos, pues la calidad de sonido, la comodidad que ofrecen y el perfecto equilibrio entre bajos, medios y agudos, te sorprenderán.

RATÓN ÓPTICO STEELSERIES KINZU V3 NEGRO

No hay periférico más imprescindible para un PC que un buen ratón. El Kinzu V3 negro de SteelSeries une su diseño ergonómico, sus botones programables y su suavidad de manejo a un precio realmente atractivo.

SMARTPHONE BQ AQUARIS M4.5 4G 8GB NEGRO

Si quieres la mejor calidad de imagen en un Smartphone no te pierdas este modelo de BQ. La pantalla qHD de 4.5" tiene más de 450 nits de brillo, ofrece gran nitidez incluso con luz solar y su respuesta táctil es asombrosa.

TABLET WOLDER MITAB CLEVELAND 10,1" QUAD CORE 8GB

Tiene doble cámara, una pantalla increíble de 10.1" y su batería de 5000mAH asegura más de cuatro horas de uso viendo películas o vídeos. Sus características técnicas de última generación, con su Quad Core, le ponen la guinda.

SPORTWATCH SW68SD12 HANNSPREE

Seguro que creías que los SmartWatch eran todos carísimos. Pues el Hanspree, basado en Android, te sacará de tu error. Puedes sincronizarlos con tu tableta o teléfono, mediante Bluetooh, y trae dos correas intercambiables.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
2. GRAND THEFT AUTO V (18)
■ Acción ■ Rockstar/Take 2
3. LOS SIMS 4 (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
4. DIABLO III REAPER OF SOULS (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. DIABLO III (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12)
■ MMORPG ■ Activision Blizzard
7. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12)
■ MMORPG ■ Activision Blizzard
8. LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN (12)
■ Estrategia ■ Activision Blizzard
9. THE WITCHER 3 WILD HUNT (18)
■ Rol/Acción ■ Bandai Namco
10. GUILD WARS 2 HEART OF THORNS (R) (16)
■ MMORPG ■ Square Enix

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Agosto de 2015.

U.K.

1. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID COLL. (16)
■ Estrategia ■ Blizzard
2. THE SIMS 4 (12)
■ Simulación ■ EA
3. FOOTBALL MANAGER 2015 (3)
■ Estrategia ■ SEGA
4. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18)
■ Acción ■ Activision Blizzard
5. THE SIMS 4 GET TO WORK (12)
■ Simulación ■ EA
6. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16)
■ Estrategia ■ Blizzard
7. THE SIMS 3 (12)
■ Simulación ■ EA
8. THE ELDER SCROLLS V LEGENDARY ED. (18)
■ Rol ■ Bethesda
9. THE SIMS 3 GENERATIONS (12)
■ Simulación ■ EA
10. THE SIMS 3 SEASONS EXPANSION PACK (12)
■ Simulación ■ EA

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Septiembre de 2015.

U.S.A

1. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID COLL. ED.
■ Estrategia ■ Blizzard
2. XCOM ENEMY WITHIN (DESCARGA)
■ Estrategia ■ 2K Games
3. MGS V THE PHANTOM PAIN (DESCARGA)
■ Acción/Aventura ■ Konami
4. DIABLO III REAPER OF SOULS
■ Rol/Acción ■ Blizzard
5. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
■ Estrategia ■ Blizzard
6. FALLOUT 4
■ Rol ■ Bethesda
7. FALLOUT ANTHOLOGY
■ Rol ■ Bethesda
8. THE SIMS 4
■ Simulación ■ EA
9. THE SIMS 3 STARTER PACK
■ Simulación ■ EA
10. CALL OF DUTY BLACK OPS III
■ Acción ■ Activision

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Septiembre de 2015.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 MGS V THE PHANTOM PAIN

N



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS
■ KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake -quizá la última de verdad- se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 BATMAN ARKHAM KNIGHT



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTEADY
■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



Muchos usuarios de PC han tenido dificultades para jugar con «Arkham Knight», pero cuando puedan probarlo sabrán por qué es un juegazo increíble en tecnología y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 246 ■ PUNTUACIÓN: 96

4 HEROES OF THE STORM



■ MOBA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ FREE2PLAY (MICROPAGOS)



Blizzard ha entrado en el mundo del MOBA como le gusta hacer las cosas: ¡a lo grande! No es tan complejo como otros juegos del género, y es perfecto para iniciarse en el mismo.

■ COMENTADO EN MM 245 ■ PUNTUACIÓN: 89

9 ENDLESS LEGEND



■ ESTRATEGIA / ROL ■ AMPLITUDE
■ AVANCE ■ 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

■ COMENTADO EN MM 238 ■ PUNTUACIÓN: 91

10 MASSIVE CHALICE



■ ESTRATEGIA / ROL ■ DOUBLE FINE
■ DOUBLE FINE ■ 19,99 €



Una combinación explosiva de ambientación medieval a lo Juego de Tronos con el estilo de acción de un juegazo como «XCOM». ¿El resultado? Alucinante y divertidísimo.

■ COMENTADO EN MM 246 ■ PUNTUACIÓN: 92

11 DIVINITY ORIGINAL SIN



■ ROL ■ LARIAN STUDIOS
■ LARIAN STUDIOS ■ 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad. Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

■ COMENTADO EN MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 MAD MAX

N



ACCIÓN / AVENTURA ■ AVALANCHE STUDIOS
■ WARNER ■ 49,95 €



Avalanche ha captado a la perfección el espíritu de las películas en un juego que combina acción, aventura y libertad de manera magistral. Algo que no es extraño dada la experiencia del estudio sueco en sus diseños de mundos abiertos. Pero nunca has visto nada tan brutal ni espectacular.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 92



5 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

6 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado no sólo ha llegado ya sino que es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra del género y un juegazo imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 PILLARS OF ETERNITY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX
■ MERIDIEM ■ 45,95 €



Obsidian mira a los clásicos para ofrecer uno de los JDR más potentes que hayas visto en mucho tiempo, con un estilo único que emula a los grandes del género de los 90.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94

8 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

12 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

13 PROJECT CARS



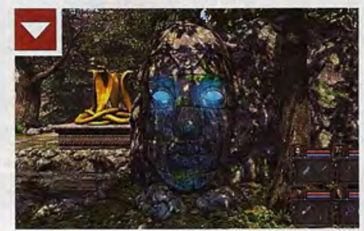
■ VELOCIDAD / SIMULACIÓN ■ SLIGHTLY MAD STUDIOS
■ BANDAI NAMCO ■ 49,99 €



Otro que se ha hecho de rogar de lo lindo, pero del que se puede decir que la espera ha merecido la pensa, porque es un pedazo de juego de carreras como no hay otro.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93

14 LEGEND OF GRIMROCK II



■ ROL ■ ALMOST HUMAN
■ ALMOST HUMAN ■ 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

■ COMENTADO EN MM 238 ■ PUNTUACIÓN: 93

15 LORDS OF XULIMA



■ ROL ■ NUMANTIAN GAMES
■ MERIDIEM ■ 19,99 €



El juego de los españoles de Numantian Games es un poema de amor al rol más clásico. Duro, sin concesiones, fascinante y absorbente. Su apariencia naif oculta un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 246 ■ PUNTUACIÓN: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Después del terremoto de la entrada de «Heroes of the Storm» el mes pasado, la calma se ha instalado en el mundo de la estrategia... ¿Hasta cuándo? Eso lo decidirás tú los próximos meses.



1 HEROES OF THE STORM

39% de las votaciones



MM 245 · PUNTUACIÓN: 89
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



2 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

30% de las votaciones



MM 237 · PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 XCOM ENEMY WITHIN

14% de las votaciones



MM 226 · PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 ENDLESS LEGEND

10% de las votaciones



MM 238 · PUNTUACIÓN: 91
AMPLITUDE STUDIOS
AVANCE

5 CITIES SKYLINES

7% de las votaciones



MM 243 · PUNTUACIÓN: 94
COLOSSAL ORDER / PARADOX
MERIDIEM

ACCIÓN

Pues ahí está, Batman con todos sus archienemigos, abriéndose paso por las trampas de Gotham pese a los problemas técnicos. Parece que a los que han podido disfrutar del juego les ha gustado de lo lindo.



1 GRAND THEFT AUTO V

47% de las votaciones



MM 243 · PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



2 BATMAN ARKHAM KNIGHT

29% de las votaciones



MM 246 · PUNTUACIÓN: 96
ROCKSTEADY / WARNER
WARNER



3 ALIEN ISOLATION

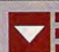
13% de las votaciones



MM 237 · PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

4 SOMBRAS DE MORDOR

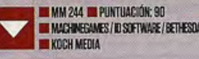
8% de las votaciones



MM 237 · PUNTUACIÓN: 95
MONOLITH / WARNER
WARNER

5 WOLFENSTEIN THE NEW BLOOD

3% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 90
MACHINEGAMES / ID SOFTWARE / BETHESDA
KOCH MEDIA

AVENTURA

Han pasado muchas aventuras últimamente por nuestros discos duros, pero vosotros tenéis claras vuestras favoritas. Un mes más la clasificación permanece sin cambios.

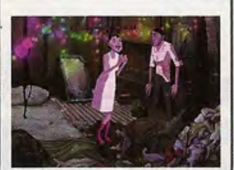


1 GOODBYE DEPONIA

35% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 90
DAEDALIC
AVANCEDISCOS



2 DEAD SYNCHRONICITY

24% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 88
FICTIORAMA / DAEDALIC
MERIDIEM



3 RANDAL'S MONDAY

22% de las votaciones



MM 239 · PUNTUACIÓN: 90
NEXUS GAMES / DAEDALIC
MERIDIEM

4 GAME OF THRONES

19% de las votaciones



MM 241 · PUNTUACIÓN: 88
TELLTALE GAMES
TELLTALE

5 THE WOLF AMONG US

10% de las votaciones



MM 228 · PUNTUACIÓN: 90
TELLTALE GAMES
TELLTALE GAMES

ROL

A punto estamos ya de disfrutar las nuevas aventuras de Geralt de Rivia en «Hearts of Stone», lo que nos hace pensar que vamos a tener brujo en el top durante muuucho tiempo...



1 THE WITCHER 3 WILD HUNT

51% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



2 PILLARS OF ETERNITY

30% de las votaciones



MM 243 · PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM



3 DRAGON AGE INQUISITION

9% de las votaciones



MM 239 · PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

4 LORDS OF XULIMA

6% de las votaciones



MM 246 · PUNTUACIÓN: 92
NUMANTIAN GAMES
MERIDIEM

5 DIVINITY ORIGINAL SIN

4% de las votaciones



MM 235 · PUNTUACIÓN: 94
LARIAN STUDIOS
LARIAN STUDIOS

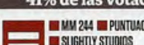
VELOCIDAD

Tras alcanzar el liderato y posicionarse firme en cabeza, «Project CARS» no ha encontrado quien le tosa. Y viendo que en los próximos meses no hay demasiados juegos del género... ¿cuánto estará?



1 PROJECT CARS

41% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 F1 2013

25% de las votaciones

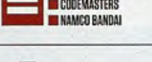


MM 225 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI



3 GRID AUTOSPORT

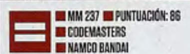
20% de las votaciones



MM 235 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

4 F1 2014

10% de las votaciones



MM 237 · PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 MOTO GP 14

4% de las votaciones



MM 221 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es:
Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9
28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

«Los Sims 4», entre expansiones, paquetes de objetos y demás, no para de crecer y de conseguir nuevos fans. Pero ya sabemos que no es bueno confiarse, aunque sus rivales estén (aún) lejos.



1 LOS SIMS 4

43% de las votaciones

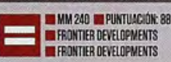


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 ELITE: DANGEROUS

24% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



3 SILENT HUNTER 5

21% de las votaciones

- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

4 WORLD OF WARPLANES

8% de las votaciones

- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

5 MICROSOFT FLIGHT

4% de las votaciones

- MM 193 ■ PUNTUACIÓN: 95
- NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
- KAIPIONI

ACCIÓN

Le dura la cuerda a «NBA 2K15», y sabiendo que su sucesor está en camino, nos da que sus fans van a aprovechar hasta el último segundo para seguir encestando y ganando partidos.



1 NBA 2K15

37% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



2 FOOTBALL MANAGER 2015

31% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA



3 NBA 2K14

19% de las votaciones

- MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94
- 2K GAMES
- TAKE 2

4 FX FÚTBOL

11% de las votaciones

- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

5 FIFA 15

2% de las votaciones

- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
48% de las votaciones	42% de las votaciones	10% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
49% de las votaciones	30% de las votaciones	21% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	38% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
46% de las votaciones	36% de las votaciones	18% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
40% de las votaciones	36% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

WORLD OF WARCRAFT LEGION

¿Quieres ver Azeroth arder?

El inesperado y espectacular anuncio de la sexta expansión del incombustible «World of Warcraft» se convirtió en la sensación de Blizzard durante la pasada Gamescom. ¿Estás preparado para evitar el fin del mundo? Conoce a Sargeras...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** MMO
- **Estudio/compañía:** Bliizard/Activision
- **Fecha prevista:** Por confirmar

CÓMO SERÁ

- Será **la sexta expansión** de «World of Warcraft».
- Nos ofrecerá una nueva área de Azeroth a explorar: **las Islas Abruptas.**
- Traerá una nueva clase de personaje: **el Cazador de Demonios.**
- Tus personajes subirán inmediatamente a **nivel 100 de experiencia**, para combatir a la Legión Ardiente.
- Incluirá una nueva característica con **la Sede de Clase.**
- Podrás probar el **nuevo sistema de honor JcJ.**

Los demonios invaden las Islas Abruptas. Azeroth está, otra vez, en peligro. La Legión Ardiente pretende invocar a su líder caído, el titán osucro Sargeras, el Destructor de Mundos. ¿Es posible que las ruinas de la antigua civilización de los elfos de la noche tengan la clave para detener a la Legión? Quizá tú puedas convertirte en el salvador de Azeroth, si aceptas el nuevo e inesperado desafío de «World of Warcraft» en la que será su sexta expansión, cuyo anuncio dejó patidifusos a propios y extraños en la pasada edición de Gamescom. ¡Y vaya pintaza!

Vuelven los mitos de Azeroth

Sorprendente es, cuanto menos, lo que se puede decir del anuncio de «World of Warcraft Legion». La verdad es que pocos esperaban ya que el incombustible MMO de Blizzard diera lugar a una nueva expansión, pero los primeros datos que se desvelaron de la misma aseguran que el estudio, lejos de acomodarse, parece que está empeñado en hacer que «WoW» rompa todos los récords de longevidad de un juego de rol online.

Y es que viejos conocidos y leyendas del universo «Warcraft» regresarán con más fuerza que nunca en «Legion». Para empezar, frente a la invasión de la Legión Ardiente se encontrará, como principal muro de contención, una nueva clase de personaje: el Cazador de Demonios. Pero lo mejor es que éstos están formados por los Illidari, los seguidores del infame Illidan Tempestira, también conocido como Illidan el Traidor.

Uno de los grandes mitos de Azeroth vuelve así, de la mano de Illidan y de la de personajes como

LAS ISLAS ABRUPTAS TE ESPERAN

El escenario de juego de «Legion» se convierte en el epicentro de la invasión demoníaca. Sus seis regiones están llenas de peligros, pues además del ejército de la Legión Ardiente se encuentran pobladas por sátiros, drógbar y Kvaldir malditos. Pero la sede única que puede controlar para la clase de tu personaje te servirá para dirigir a tus seguidores en la búsqueda de los Pilares de la Creación.





La región de Azsuna está en la parte sudoeste de las Islas Abruptas. Sus fortificaciones podrían ser clave en la búsqueda de las reliquias de los titanes.

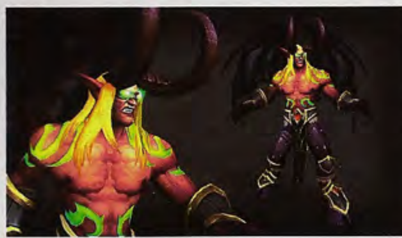


Seguro que piensas que Val'Sharah es un lugar idílico, ¿verdad? Pues ten en cuenta que para los demonios de la Legión Ardiente el entorno no importa.

CAZADOR DE DEMONIOS, LA NUEVA CLASE



La nueva clase de «Legion» tiene su origen en los elfos desterrados por tomar los poderes de la Legión. Su nivel de percepción es sobrenatural. Sus poderes les permiten convertirse en seres terroríficos.



Especialización Caos. Si algún enemigo tiene la osadía de cruzarse en tu camino podrás abrasarlo con tus ataques demoníacos. Su velocidad y capacidad de infligir daño permiten acabar rápido con el enemigo.



Especialización Venganza. Un tanque en toda regla, prácticamente inmortal en su versión demoníaca, que es capaz de enfrentarse a los demonios más poderosos para que sus ataques aumenten tu odio y destrucción.

Maiev Cantosombrío, la vigía que consiguió capturar a los Illidari tras seguir a Illidan hasta Terrallende y, tras morir éste, traslad ó su cuerpo a la Cámara de los Celadores. Pero... ¿realmente el alma de Illidan está encerrada?

En las Islas Abruptas

El desafío que espera a Horda y Alianza con la llegada de la Legión Ardiente es de aúpa, aunque la inclusión de esa nueva clase de personaje, el Cazador de Demonios, supone un salto cualitativo que viene acompañado del resto de novedades que traerá «Legion».

Los cazadores de demonios, los Illidari, compensan su ceguera física con una percepción sobrenatural que les permite detectar a sus enemigos incluso detrás de obstáculos. Existirán dos posibles especializaciones para esta clase. El Caos pemitirá aniquilar a quien se cruce en tu camino con ataques demoníacos abrasadores. Si optas por Venganza, te convertirás en un tanque brutal capaz de asumir un castigo tremendo de tus enemigos, mientras tu odio aumenta.

Podrás descubrir los poderes de estos cazadores en las seis regiones de las Islas Abruptas, que se convertirán en un enorme desafío sólo en su exploración, pues a los demonios seguidores de Sargeras se unirán sátiros, drógbar y Kvaldir malditos que ya las pueblan.

Combate a la Legión

Para combatir a los demonios de la Legión Ardiente, de todos modos, tendrás a tu disposición mucho más que los poderes de la nueva clase de personaje. La propia existencia de «Legion» ya será una de esas herramientas, pues al igual que ocurrió con la aparición de «Warlords of Draenor» el nivel de tus personaje se disparará de forma automática –tanto en los existentes como en los nuevos que crees–, hasta el nivel 100, para lle-



Tormenheim y sus frondosos bosques se convertirá en un lugar lleno de peligros. Entre los árboles los agentes de la Legión encuentran un escondite perfecto.



La región norte de las Islas Abruptas, Monte Alto, se identifica por sus cordilleras y pétreos paisajes. Aunque parezca que sus caminos son solitarios, no te fíes...

“Una nueva amenaza llega a Azeroth, la Legión Ardiente, para invocar a Sargeras”

gar al máximo de 110 una vez que hayas demostrado tu valía y acumulado experiencia.

Y aún quedan muchas más novedades por descubrir en «Legion». Como las armas. Los nuevos artefactos disponibles en la expansión estarán al alcance de aquellos que tengan la fuerza necesaria para enfrentarse a la Legión, aumentando de nivel al mismo tiempo que el personaje. Además, las elecciones que tomes modificarán su aspecto exterior y sus poderes. Desde la Crematoria al Sheilun, las nuevas armas de «Legion» te van a impresionar.

Más allá, queda mucho en «Legion» para disfrutar, aunque Blizzard, por ahora, sólo nos ha dejado atisbar parte de ello: nuevos jefes de mundo, más mazmorras, la sede de clase –para reunir a tus PNJ y que completen misiones–, el nuevo sistema de honor JcJ, para desafiar a tu facción rival en arenas y campos de batalla que te consigan fama, gloria y poderes...

La guerra está a punto de estallar en las Islas Abruptas y los demonios de la Legión Ardiente esperan invocar a Sargeras. Tú y los cazadores de demonios sois lo único que se interpone entre ellos y sus objetivos. ¿Podrás parar la invasión?. **A.P.R.**



En regiones como Val'Sharah queda patente el legado de los elfos con construcciones que evocan los tiempos de los mitos de la creación del mundo.



¿Cuántos secretos se esconderán aquí? Azsuna parece que será especialmente relevante en tu lucha contra la Legión Ardiente. Quizá los fragmentos perversos de la Pesadilla Esmeralda te preparen alguna emboscada.

¡ARMAS PARA TODOS!

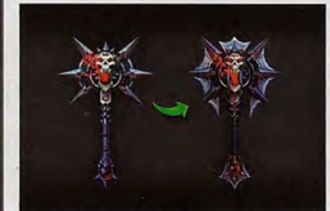
Para luchar contra la horda de demonios de la Legión Ardiente no valen medias tintas. Poderes y armas de máximo nivel se unen para hacer frente al enemigo.



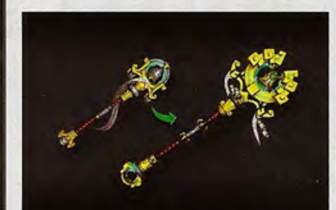
Ébano Glacial. Gran Bastón de Alodi. Sus estadios de evolución aumentan la energía glacial del bastón del primer guardián de Tirisfal.



Crematoria. Una vieja conocida de los exploradores de Azeroth, la espada forjada por Magni Barbabronce a tus enemigos a cenizas.



Fauce de los Malditos. Un hacha de dos manos tan brutal que todo aquello que toca se desangra, al robar la fuerza vital de los enemigos.



Sheilun. Bastón de la Niebla. Un bastón que perteneció al último emperador de Pandaria, que guarda un legado de sabiduría.



Thas'dorah. Legado de los Brisaveloz. El arco de un general de Lunargenta convierte a cualquier arquero mediocre en un tirador brutal.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

MIGHT & MAGIC HEROES VII

El regreso de la saga de fantasía y estrategia por turnos de Ubisoft nos trae nuevos héroes y campañas. ¡Prepara tu ejército para la guerra!



ASSASSIN´S CREED SYNDICATE

La revolución industrial llega también a los asesinos. ¿Se han modernizado sus técnicas de eliminación?



FIFA 16

La nueva temporada arranca en el universo «FIFA». Según sus creadores no hay un fútbol más real en PC.



STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

Por fin se cierra la trilogía del juego de estrategia en tiempo real más popular del mundo en PC. ¿Listo para la batalla?

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2015
Printed in Spain